

POWER PLAY

DM 4,90

S 37,-/sfr 4,90
lfr 105,-/hfl 6,25
bfr 119,-/Lit 6.800
Pta 600,-/Dr 1.200,-
www.powerplay.de

9/98 DAS PC-SPIELMAGAZIN VANGERS

Jules Verne meets
Lara Croft

O.D.T.

Abgefahrenes
Action-Adventure

Für Generäle
mit Durchblick

M.A.X. 2

So schön kann
Völkerzwist sein

Sand im Getriebe?

Dune 2000

Wüste Keilerei im
Echtzeit-Einerlei

Kamelfreie Trophy
im Weltall

MIT STRATEGIE-SONDERTeil
CONFLICT OF NATIONS

Exklusiv

**THE
FIFTH
ELEMENT**

Leeloo braucht Deine Hilfe

09
4 391054 204909

Ein Königreich wartet auf Euch!



"Bei dieser Aufbaustrategie darf man sich auf eine narrensichere Steuerung und eine wahre Flut an Details freuen!"

PC JOKER 8/98

"In den vergangenen Monaten ist mit 'Knights & Merchants' ein wunderschönes Spiel entstanden..."

PC GAMES 7/98

- 20 Singleplayer Missionen
- 10 Multiplayerkarten
- Auflösung in 1024x768
- über 25 Gebäudetypen
- 10 Militäreinheiten
- über 10 Berufsklassen
- realistische Landschaftsdarstellung durch komplexes Gouraudshading
- detaillierte Animationen der Produktionsvorgänge und Einheitenbewegung
- Multiplayergefechte mit bis zu 6 Spielern und Computergegnern über IPX Network, Modem to Modem, TCP/IP, Serial

Knights and Merchants

The Shattered Kingdom

www.knights.de

Halle 3
Stand C 46

JOYMANIA
EXHIBITION

JOYMANIA
EXHIBITION

TopWare
INTERACTIVE

Ab Ende August '98 im Handel

INFOLINE: 0400-201176

Redaktion *intern*

Aliens, blaue Bohnen & Schnapsleichen

Um all die Neuigkeiten für unsere Pipeline-Rubrik aufzustöbern, durchstreifen unsere Redakteure Entwicklungsstudios in aller Herren Länder – eine manchmal gefährliche Aufgabe wie Joe Nettelbeck am eigenen Leib erfahren mußte. Zunächst wurden auf dem Weg nach Bristol zu Hothouse die meisten Redakteure von fremden Mächten abgefangen – nur Joes Maschine kam durch – dann wurde er in einer dunklen Gasse beim Hotel von noch düsteren Ganoven brutal überfallen. Bei vorgehaltener Waffe mußte er den Schergen schwören, dem Spiel **Gangsters** eine gute Wertung zu geben. Zungenfertig versprach Little Joe gleich 107 Prozent und kam mit einer blauen Bobne davon. Was er wirklich von **Gangsters** hält, wird erst der Test in einer der nächsten Ausgaben verraten. Seine bisherigen Eindrücke schilderte er bereits im vorigen Heft auf Seite 66.



Auf die Knie, Fremder: Die 30er-Jahre-Gangster konnten Joe zwar in Bristol in Schach halten, aber nicht wirklich unter ihre Kontrolle bringen.

Viele Überraschungen erlebte auch Stephan Freundorfer bei seinem Trip nach Edinburgh: Die Sabena ließ seinen Koffer verschwinden, er wurde mit merkwürdigen Aliens konfrontiert, in ein Dungeon-Restaurant geführt, ebenfalls kräftig beschossen (etwa 10 000 Farbkugeln erwischten ihn beim Gotcha), mußte Tontauben vom Himmel holen und sich am Ende auch noch in einem Kilt lächerlich machen (davon gibt's leider kein Bild). Die Dudelsackmusik und eine bizarre Livepiercing-Show ließen ihn fast den Kopf verlieren – und darum ging es auch im ganzen Event: **H.E.D.Z.**, also Head Extreme Destruction Zone von Hasbro. Schon im Herbst soll die actionreiche Jagd auf Spezialköpfe ihren verhängnisvollen Lauf nehmen.



Putzig: Diese flauschigen Aliens beleben das schottische Hochland und künftig auch H.E.D.Z.



Extremsportarten: Die Vertreter der Spieleindustrie vergnügten sich bei Essen, Trinken, Ball- und Geschicklichkeitsspielen. Naja, am PC stellen sich die meisten geschickter an...

Um nicht immer selber von den Firmen bei den verschiedensten Events durch die Gegend gescheucht zu werden, revanchierten wir uns im Juni mit einem ausgesprochen sportlichen Happening für die Industrie: **Survival Cup 98** hieß die allerdings unblutige Angelegenheit, die bei brütender Hitze am Chiemsee stattfand und bei der eigentlich sehr wenige Opfer zu beklagen waren...

Weniger anstrengende Ferien wünscht Euch Euer
PowerPlay-Team

K O L U M N E

Vorsicht, Spießer!



Was haben Politik und Spiele-Industrie gemein? Die riesengroße Angst, einmal etwas komplett Neues anzugehen, ausgetretene Pfade zu verlassen und mit der gehörigen Portion Mut und Selbstvertrauen wirklich innovativ zu sein. Oder sind es etwa gar nicht die Bosse in Business und Regierung, die sich hier in die Bundfaltenhose machen? Lähmen vielleicht Bürger und Käufer selbst den Fortschritt, indem sie nur Altbewährtes schlucken? Oder trifft am Ende uns Journalisten die Schuld, die wir an neuen Ideen kein gutes Haar lassen? Irgendwie sind alle verantwortlich für die Misere, für die altbackenen Konzepte, die uns alle Jahre wieder im neuen Gewand untergejubelt werden. Aber gerade in der postmodernen Spieleszene überrascht dieses Verhalten. Etwa 20 Kerzen stehen erst auf dem großen Entertainmentkuchen. Ein Alter, das für gewöhnlich als Sturm- und Drang-Zeit gilt, in der Anecken und Ausprobieren zum Alltag zählen. In Wirklichkeit sind Industrie, Abnehmer und schreibendes Volk aber schon derart angegraut und spießig, daß geniale Abweichler nicht nur gnadenlos im Sumpf der 3D-, Action-Adventure- und Echtzeitmassenware versinken, sondern zusätzlich noch von allwissenden Spieletestgöttern mit Matsch beworfen werden. Zu bequem hocken sie dort auf ihrem selbstgeschaffenen Olymp, die intellektuelle Herausforderung wird nicht im Verstehen oder Sich-Einlassen auf neue Spielkonzepte gesucht, sondern im Formulieren möglichst ätzender, wenngleich platter Ironie. Seit zehn Jahren sehe ich jeden Monat in manchen Spielezeitschriften den mahnenden Zeigefinger, den verlogenen Ruf nach Innovation. Und dann kommt mal ein Produkt wie „Die Versuchung“, ungewöhnlich in Präsentation und Handlung, das sogar Leute an den Rechner zieht, die sonst kein gutes Wort für Spiele übrig haben, und was machen einige Tester? Sie handeln es unter ihren angestaubten Kriterien als Adventure ab und wundern sich dann über mangelnde Interaktion. „UFO: Enemy Unknown“ ereilte das Schicksal, eine komplexe Steuerung zu haben und sein einmaliges Potential erst nach intensiver Beschäftigung zu zeigen. Allein Mundpropaganda ist es wohl zu verdanken, daß aus dem anfänglichen, durch Expertenmeinung abgesegneten Ladenhüter ein Strategieklassiker wurde. Wie wird es da wohl „Vangers“ ergehen, einem Spiel mit Atmosphäre, mit abgedrehten Ideen, das sich nicht in irgendein ausgelutschtes Genre einreihen läßt? Ein paar Redakteure werden die Nase rümpfen, in manchen Blättern wird es zerrissen werden, 0815-Spieler wollen sich nicht darauf einlassen... Leute, laßt Euch nicht verblöden. Um konform und spießig zu werden, habt Ihr später noch genug Zeit!

Stephan Freundorfer

[titelthemen]

The 5th Element Leeloo braucht Deine Hilfe	76
Vangers Kamelfreie Trophy im Weltall	90
O.D.T. Jules Verne meets Lara Croft	42
M.A.X. 2 So schön kann Völkerzwist sein	82
Dune 2000 Wüste Keilerei im Echtzeit-Einerlei	96



Strategie-
Sonderteil
„Conflict Of
Nations



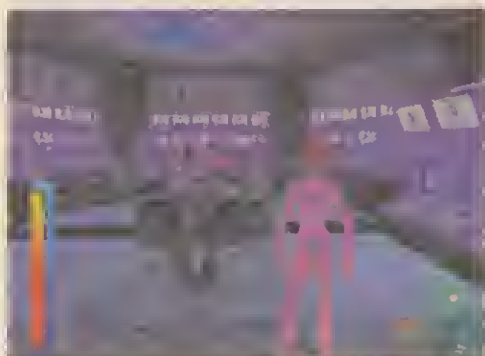
Dune 2000
Seite 96

[support]

Incubation Mission-CD Der letzte Schritt zum Sieg – 2. Teil	53
Mech Commander Lösungsweg direkt von Microprose – Teil 1	60

[pipeline]

Kurzmeldungen Brandaktuelles aus der Spieleszene	10
Online: Die Liga boomt Multiplayer einmal anders	22
Serie: Ultima Online Tagebuch eines Abenteurers	24
Mana - Der Weg der schwarzen Macht Mythos auf den Spuren der Fantasy	28
Caesar 3 Wirtschaftskampf im römischen Imperium	30
SiN Sündige Ballerei mit viel Realismus	32
Gothic Rollenspiel im Adventure-Schafspelz	36
Earthworm Jim 3D Der heroische Wurm kehrt zurück	38
Survival Die deutsche Antwort auf Incoming	40
O.D.T. Jules Verne in High-Tech-Action	42
Alpha Centauri Das neue Leben nach Civilization	43
Asghan Action-Adventure im Fantasy-Szenario	44
Fields of Fire Indianer-Ranger-Mix aus RPG und Strategie	45
Dark Secrets of Afrika Dschungel-Abenteuer aus deutschen Landen	46
Vortech Ego-Shooter mit Knobel-Effekt	48
Rage of Mages Russische Hebamme für spannendes Abenteuer	49
Warhammer 40.000: Chaos Gate Die Marines werden losgelassen	50
Star Trek: TNG - Klingon Honor Guard Ego-Action im Klingonenreich	51
Rent a Hero Abenteuer in drei Dimensionen	66
Creatures 2 Simulierte Fruchtbarkeit	68
Metro-Police Action in der New Yorker Unterwelt	69
Grand Prix Legends Oldie-Racer in Pole Position	70
Motocross Madness Der Wahnsinn auf zwei Rädern	71
Herbstliche PS-Offensive Die aktuellen Rennspiel-Prototypen	72



**The 5th
Element**
Seite 78



Vangers
Seite 90

[test]

Adrenix	101
Beast Wars Transformers	101
Cyberball	87
Der Industriegigant - Gold	85
Droiyon	86
Dune 2000	96
Gadget	88
M.A.X. 2	82
Operational Art of War	98
Rapid Fire	89
Revenge of Arcade	81
Sentinel Returns	100
Small Soldiers	102
Stratosphere	94
Team Apache	93
The 5th Element	76
Tribal Rage	103
Vangers	90
Wargames	95
Warlords 3: Darklords Rising	99

[interview]

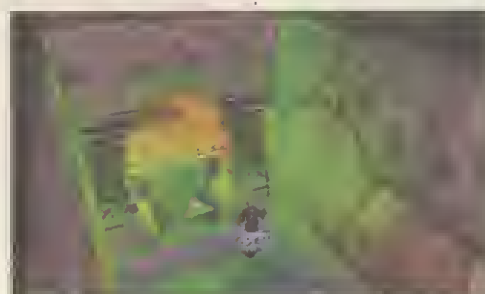
Neues von den Magier-Kriegen Das LMK-Team über sein DSA-Rollenspiel	108
Sid Meyers Alpha Centauri Interview mit Entwickler Brian Reynolds	110

[hardware]

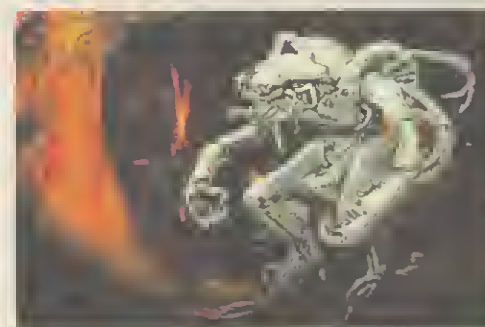
Die Pentium-II-266-Wundertüte Eine Handelskette zeigt, wie's (nicht) geht	106
---	-----

[rubriken]

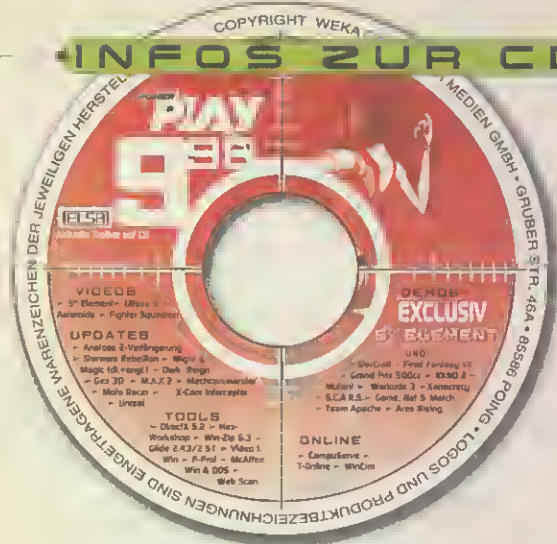
Editorial	3
Was ist auf der neuen Power-Play-CD?	6
So werten wir	75
Team intim: Die Vorlieben der Redakteure	104
Inserenten	107
Impressum	114



O.D.T.
Seite 42



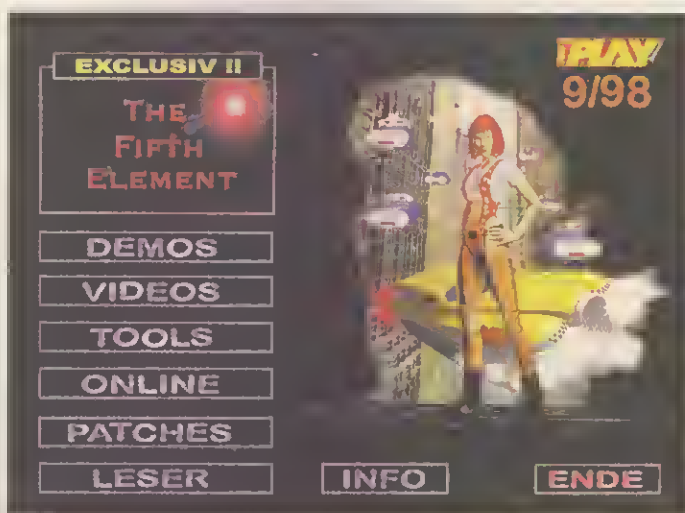
M.A.X. 2
Seite 82



Die CD im Überblick

INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen“ Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C“ installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden“ ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).



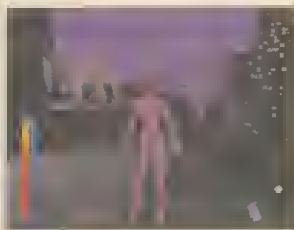
DEMOS

Demos	Größe
Excusiv: The 5 th Element	33,8 MB*
StarCraft	29,2 MB*
Final Fantasy VII	21,0 MB*
Grand Prix 500cc	80,5 MB*
KKND 2 – Mutant	70,0 MB*
Warlords III	28,0 MB*
Xenocracy	34,5 MB*
S.C.A.R.S.	14,2 MB*
Game, Net & Match	44,0 MB*
Team Apache	37,0 MB*
Ares Rising	33,2 MB*

* „Größe“ gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

VIDEOS

- The 5th Element
- Ultima 9
- Asteroids
- Fighter Squadron



The 5th Element

Als Leeloo oder Korben müßt Ihr die Welt vor dem Bösen bewahren. Achtung: Vor dem Start der Demo die Datei 3dsetup.exe aufrufen!

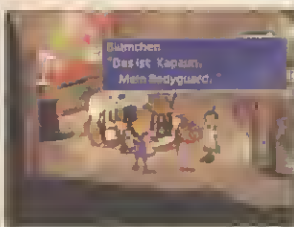
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 6x



StarCraft

Menschen gegen Zergs und Protoss in Blizzards aktueller SciFi-Strategie. Auf in den Weltraum.

CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



Final Fantasy VII

Das kultige Anime-RPG jetzt auf PC, inkl. überarbeiteter deutscher Texte. Erlebt mit Cloud einige Kämpfe mit Schwert und Zauberei.

CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 4x



Grand Prix 500cc

Um die Wartezeit etwas abzukürzen, könnt Ihr schon mal einen Kurs der Motorsimulation testen.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 6x



Game, Net & Match

Grafisch etwas dürrig, dafür aber ordentlich spielbar zeigt sich Blue Bytes neuestes Tennisspiel.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 6x



Team Apache

Für alle Kampfpiloten ist nun die neue Herausforderung eingetroffen. Also werft den Rotor an.

CPU: P133 MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 6x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• KKND 2 - Mutant • Warlords III • Xenocracy • S.C.A.R.S. • Ares Rising

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten felzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt's in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



CD 9/98

POWER

Die CD zur Ausgabe 9/98

- **Exklusiv: The 5th Element**
- **StarCraft**
- **Final Fantasy VII**
- **Grand Prix 500cc**
- **KKND 2 - Mutant**
- **Warlords III**
- **Xenocracy**
- **S.C.A.R.S.**
- **Game, Net & Match**
- **Team Apache**

[tools]

- DirectX 5.2 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Diverse Virens Scanner:
 - F-Prot
 - McAfee Win95
 - McAfee DOS
 - McAfee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)
- Glide 2.51 – (Voodoo-2-Treiber)

[Videos]

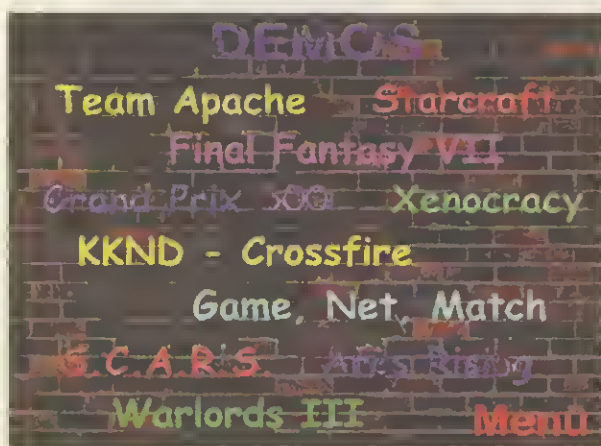
- The 5th Element
 - Ultima 9
 - Asteroids
 - Fighter Squadron
- [online]**
- CompuServe – Provider
 - WinCim – Online-Tool
 - T-Online – Provider

[demos]

- Exklusiv: The 5th Element
- StarCraft
- Final Fantasy VII
- Grand Prix 500cc
- KKND 2 - Mutant
- Warlords III
- Xenocracy
- S.C.A.R.S.
- Game, Net & Match
- Team Apache
- Ares Rising

[updates]

- Anstoss 2 – Verl. – Upd.
- Starwars Rebellion – Upd.
- Might & Magic 6 (dt.) – Upd.
- Might & Magic 6 (engl.) – Upd.
- Dark Reign – Upd.
- Gex 3D – Upd.
- M.A.X. 2 – Upd.
- Mech Commander – Upd.
- Moto Racer – Upd.
- X-Com Interceptor – Upd.
- Unreal – 209 Beta
- Unreal – add-on



Zum Entpacken
der Demo einfach
auf den
jeweiligen Namen
klicken



Menügesteuerte
Werkzeugkiste -
Nützliches und
Hilfreiches



E-Mail gefällt?
Erstmal online
gehen...
Provider-
Installation direkt
aus dem Menü.

PATCHES

Spiele machen oft Probleme,
doch dafür gibt es die **Updates**
und **Patches** auf unserer CD. In
diesem Monat machen folgen-
de Patches Eure Spiele flott:

- Anstoss 2 - Verl. - Upd.
- Star Wars Rebellion - Upd.
- Might & Magic 6 (dt.) - Upd.
- Might & Magic 6 (engl.)-Upd.
- Dark Reign - Upd.
- Gex 3D - Upd.
- M.A.X. 2 - Upd.
- Mech Commander - Upd.
- Moto Racer - Upd.
- X-Com Interceptor - Upd.
- Unreal - 209 Beta
- Unreal - add-on

ONLINE

- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider

TOOLS

- DirectX 5.2
 - Systemtreiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Diverse Virens Scanner.
 - F-prot
 - McAfee WIN95
 - McAfee DOS
 - McAfee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32 - Editor
- Glide 2.43 - 3Dfx Treiber
- NEU: Glide 2.51
 - Voodoo-2-Treiber
- Video f. Win - Videoplayer

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten,
hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur
eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder
eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in die-
sem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gele-
senen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

OOPS

Auf der CD 8/98 wurde ein Patch für FIFA
98 fälschlich als einer für Frankreich 98 aus-
gegeben. Der hierfür Verantwortliche
wurde mit einem Monat Gamepad-Entzug
bestraft. Sobald der richtige Patch da ist,
wird er ihn trotz wunder Finger nachlie-
fern. Sorry!

ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation,
die hält was sie verspricht *

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.
(Johnny Herbert)

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



**Includes
signed photo of
Johnny Herbert**

Windows® 95
PC CD-ROM

KOMPLETT DEUTSCH



Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben."

(Review: Ben Mensill: PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert".

(Test: R. Löwenstein: PC Joker 08/98)

"Nur wenige F-1 Spiele bieten eine Cockpitsicht mit den Händen des Fahrers". "Besonders bemerkenswert ist -abgesehen von der Grafik- der realistische Sound". "Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines F-1 Rennens gesessen hat, der weiß was es heißt, einem Gehörsturz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei Johnny's Herbert's Grand Prix". "...das Setup-Menü, das jedes Schrauberherz höher schlagen läßt". "Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Split-Screen-Modus sein ..."

(Preview: Derek dela Fuente/Jürgen Melzer: PC Games 07/98)



- * 1998er Saison und Fahrzeuge
- * Atemberaubende 3D-Grafik
- * Volle 3Dfx-Unterstützung
- * 360° Kameraeinstellung



- * 15 Grand Prix Strecken
- * 12 versch. Kamerapositionen
- * Replay - Funktionen
- * Werkstattmodus



- * Realistische Boxenstops
- * Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
- * Anfängermodus f. Einsteiger



- * Split-Screen Option
- * Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
- * Werkstattmodus für Set-up

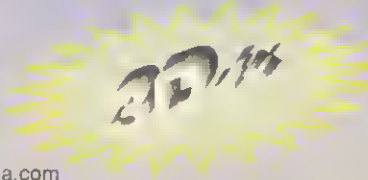


- * Unterstützt Force-Feedback Joysticks
- * Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Im Exklusivvertrieb



<http://www.gamesarena.com>





Armor Command

Ripcord Games entwickelte im Auftrag von Panasonic das dynamische Raumschlachtpos Armor Command. Verantwortlich für die Entwicklung waren

die Veteranen Kalani Streicher und Edward Kilham, die sich früher bei LucasArts für X-Wing und Tie-Fighter krumm machten.

Als Held in Armor Command gilt es, auf 44 Missionen die 3D-Welten in Echtzeit zu



Komplex und farbenfroh: In Armor Command wird auf Planetenoberflächen, im Weltraum und sogar unter Wasser gefightet



durchpflügen, wobei jenseits des Weltraums auch 20 terrestrische Fahrzeuge und Kampfjets zur Verfügung stehen. Ein 360-Grad-Radar hilft beim Aufspüren der inneren und äußeren Feinde. 3D-Karten-Support sorgt für die nötige Performance. Im Multiplayer-Modus via Internet, Modem oder Netzwerk gehen bis zu vier Piloten an den Start. In den USA ist das Spiel bereits auf dem Markt *rm*

Erscheinungstermin
Sommer '98

Guardian

Das Entwicklerteam „Running With Scissors“ machte sich kürzlich erst mit einem bluttriefenden Actionspiel einen einschlägigen Namen. Unter dem Arbeitstitel Guardian wurde auf der E3 das nächste Projekt vorgestellt, mit dem der Ruf des Labels gefestigt werden soll. Es wird ein Third-Person-Shooter, in dem Ihr die Alienrasse der Nullids von ihrem planetarischen Eroberungszug abhalten sollt. Als Spieler startet Ihr mitten in einer spektakulären Schlacht, die noch opulenter wirkt, wenn man die DVD-Variante mit erweiterter Grafik erwirbt. *jn*

Erscheinungstermin
Anfang '99

Legend of Blade Master

Ripcord Games kündigte ein 3D-Action-Rollenspiel unter dem Namen „Legend of Blade Master“ an. Hinter diesem Titel, der auf CD wie auch auf DVD erscheinen soll, stehen die Entwickler von Ronin Entertainment, die bereits für Lucas Arts tätig waren. Das neue Projekt dreht sich um ein Königreich, das von dunklen Mächten bedroht wird. Als Held Eric müßt Ihr ausziehen, um des Vaters Suche nach dem Schwert des Chaos zu vollenden, um dann gemeinsam mit anderen Helden den bösen Vamarian-Kult der Dunkelheit zu bekämpfen. *rm*



Erscheinungstermin
Anfang '99

Fading Suns: Starship Diplomacy

Das Rollenspiel-Universum „Fading Sun“ dient als Hintergrund für die Echtzeit-Action-Strategie in Starship Diplomacy

dann mit militärischem und diplomatischem Geschick ein neues Imperium aufzubauen. Die Weltraumschlachten laufen in



Der Schlachtenmodus von Starship Diplomacy erinnert auf den ersten Blick etwas an Ascendancy und Rebellion

(Arbeitstitel). In die aufwendige Entwicklung sind die Teams von Holistic Design und Sean Hills Top Dog involviert. Als Spieler sollt Ihr im Jahre 4996 Euer Raumschiff besteigen und eine der verlorenen Welten der Menschheit übernehmen, sie zum kommerziellen Erfolg führen, um

Echtzeit ab. Bis zu acht Spieler können simultan via Internet teilnehmen. Direct-X, MMX- und 3D-Karten-Support sollen für die nötige Performance sorgen. *rm*

Erscheinungstermin
Anfang '99



Majesty: Empires of the Darklands

Unter dem Arbeitstitel Majesty: Empires of the Darklands entwickeln die Cyberlore Studios in San Luis gerade ein Simulationsspiel in einer Fantasy-Welt. Es soll in idealer Weise die Bereiche Strategie, Rollenspiel und Echtzeit miteinander verquicken: Als König dürft Ihr eine Stadt im Fantasy-Ambiente aufbauen, Abenteurer verschiedener Gilden anwerben und mit dieser Party auf Abenteuertour gehen. Dabei sind Rätsel zu

lösen, magische Gegenstände zu entdecken und Erfahrungen zu sammeln. Der weise Umgang mit den Ressourcen, der Ausbau Eurer Verteidigung sowie das Erlernen magischer Sprüche und mancher Spezialfertigkeit sollen dieses Empires-Spiel über das Niveau gewöhnlicher Rollenspiele heben. Die in 3D gerenderten Spielfiguren



und ein dreidimensionales Terrain in 800 x 600 Bildpunkten (Direct-X) lassen einiges erwarten.

rm



Verheißungsvoll: Burgen bauen und gemeinsam gegen Ungeheuer kämpfen – das ist der Stoff, aus dem wahre Rollenspielerträume gemacht werden

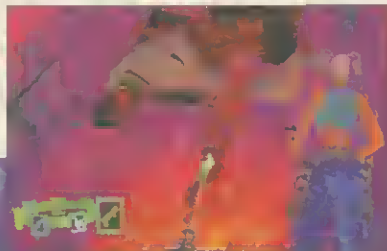
Erscheinungstermin
1. Quartal '99

Space Bunnies must die!

Riesige Pappmaché-Figuren zierrten die Hallen, große Banner, Aufsteller und Flaggen machten praktisch jeden E3-Besucher auf die gigantische Panasonic-Kampagne aufmerksam. Sie galt dem Spiel mit dem aufmunternden Titel „Space Bunnies must die!“. Dahinter verbirgt sich ein Echtzeit-3D-Action-Adventure, in dessen Hauptrolle eine vollbusige, plappernde, platinblonde Raststät-

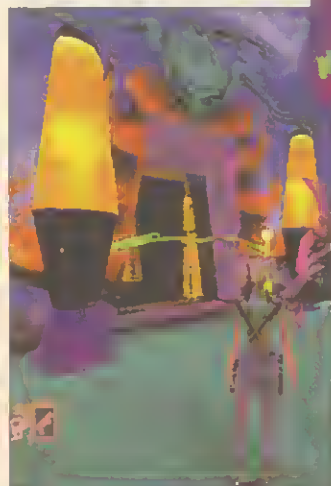


ten-Bedienung (sie ist nicht das Bunny) gegen eine Armee von 100 Kilo-Alien-Todeskanin-



chen (die Space-Bunnies) antreten muß. Diese bizarre 3D-Action zeichnet sich vor allem durch den Humor und die Atmosphäre klassischer Horror-B-Movies der 50er aus. Am Werke waren übrigens die Programmierer von Jinx, die sich bereits mit der Schabenperspektive von Bad Mojo einen Namen machten.

rm



Bunny gegen Bunny: Das Blondchen muß schwerbefaßts Monsterksninnen zur Strscke bringen

Erscheinungstermin
September '98

Terra Victus

Nach dem US-Erfolg von Jagged Alliance und SpecOps will nun Terra Victus von WaveQuest in Echtzeit das actionreiche Tun der Special Operations simulieren. Der Unterschied zu dem bekannten Zombie-Produkt liegt darin, daß Ihr wie bei Jagged die Elitesoldaten erst noch rekrutieren und ausrüsten müßt, bevor sie ihre Mission auf der fiktiven Neu-Erde antreten. In den komplexen Szenarien sind weitere Waffen und auch Upgrades zu finden.

rm



Jagged Alliances in Echtzeit: Terra Victus vertraut Euch zwei SpecOps-Soldats an

Erscheinungstermin
'99

Enemy Infestation

In den dunklen Tiefen des Weltalls verstecken sie sich, vermehren sich und warten auf den Augenblick, Euch zu attackieren: Die Aliens in Enemy



Fallout-Erbs? Enemy Infestation wirkt schon jetzt atmosphärisch sshr stimmig

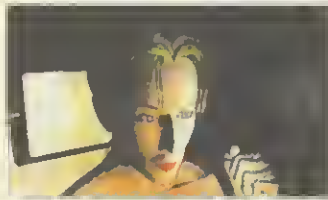
Infestation. Dieser Horror-Thriller von Ripcord Games inszeniert in isometrischer 3D-Ansicht den Krieg zwischen organischen Kreaturen und unserer technologiegläubigen Zivilisation. Mit Euren Truppen und Spezialrobotern müßt Ihr die Basis verteidigen, gleichzeitig aber auch Ressourcen verwalten. Die Mantis-Aliens sollen es Euch mit ihrer schrecklichen KI möglichst schwer machen.

rm

Erscheinungstermin
4. Quartal '98

Enemy Zero

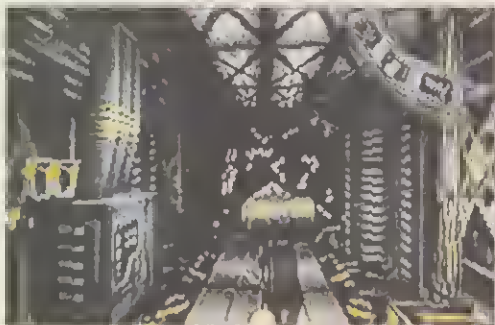
Unter den überwältigenden Massen neuer Actionadventures (Ultima 9, Drakan, Heretic 2, Tomb Raider 3) gab es nur wenige herausragende Beispiele. Eines davon ist Segas Enemy Zero, das bereits für Saturn erschienen ist und gerade für PC umgesetzt wird. Daß es sich



Warum so nachdenklich, Laura?

dabei nicht gerade um ein Arcade-Spielchen handelt, wird schon daran deutlich, daß allein die Konsolenversion auf ganzen vier CDs daherkommt. Der Inhalt des Spiels ist allen bekannt, die die originalen

blonden Laura Lewis (28) begleiten. Klar, daß solche Cut-scenes besser aussehen als eine 3D-Engine, die unter Dreieckigkeiten der dargestellten Figuren leidet. Laura kommt in ihrem knappsitzenden Elastik-Bordanzug um so besser zur Geltung. Der stetige Wechsel zwischen den Aufnahmen der attraktiven Protagonistin und den düsteren Gängen des Raumschiffs, in denen das unsichtbare Grauen wütet, erzeugt eine ganz eigene Atmosphäre, entfernt mit Resident Evil vergleichbar. Die Opfer und ihre Überreste sind dankenswerterweise nicht genau erkennbar, nur soviel wird klar, daß die Freunde und Kollegen völlig zerstückelt wurden. Um so nervtötender ist das ständig an-und-abschwellende Piepen des Bewegungsmelders, unserer einzigen Quelle an Informationen über den Aufent-



Wo ist das verdammte Biest?

„Alien“-Filme kennen: „Schreckliches Monster überfällt grundlos unschuldigen Raumfrachter, metzelt sämtliche Besatzungsmitglieder bis auf die Heldin, welche daraufhin die Kreatur kaltstellt.“ Schnitt. Abspann. Etwas böser als im Film geht es im Spiel deshalb zu, weil der/die/das Alien unsichtbar ist und bleibt. Folge: Man kann in den eingestreuten Shooter-Parts nur vermutenderweise in die ungefähre Richtung des Unwesens ballern. Die Handlung wird aber hauptsächlich von vorgeordneten Videosequenzen getragen, die sämtliche Handlungen und Entdeckungen der

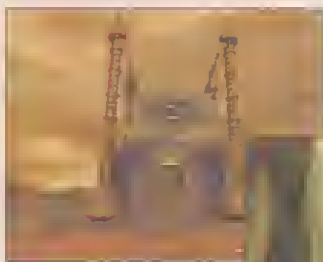
halt des Unsichtbaren. Zusammen mit den spärlichen Schritten Lauras auf dem Kabinenboden, den geschickten Schnitten und plötzlichen Lautstärkewechseln sowie den gelegentlichen verstümmelten Videobotschaften der anderen Mannschaftsmitglieder, ergibt das eine beklemmende und zugegebenermaßen faszinierende Horrorwelt. Schon in diesem Spätsommer soll das Alienadventure über Eure PC-Monitore flimmern.

fe

Erscheinen geplant
Sommer '98

Andere Welten, neue Bilder

Reah



Das Corpus delicti: Ein Gateway zu anderen Welten

Das Handling ist sehr eingängig gehalten (Richtungszeiger bzw. Pfeiltasten und stufenloser 360-Grad-Rundumblick), wobei



Und so sieht es „drüben“ aus...

Der Renderadventure-Neuling von Project Two Interactive liegt uns seit kurzem in einer ersten spielbaren Fassung vor. Das Parallelwelt-Mysterium überzeugt dabei optisch auf Anhieb. Zwar bewegt man sich auch hier entlang vorberechneter Bahnen, hat allerdings jedesmal eine entsprechende, recht flotte Kamerafahrt und darf überhaupt in tollen Bildern schweigen. Da mögen sich manche Mochteger-Hersteller mal ein Scheibchen abschneiden.

Dinge per Mausklick näher inspiert oder auch verwendet werden können.

jn

Reah
Genre:
Render-Adventure
Hersteller:
Project Two Interactive
Erscheinen geplant:
Herbst '98
Internet:
www.project2.com

Bürgermeister leben gefährlich

Nightlong

Hugh Martens ist der Boß von Union City und will als solcher

in einem klassischen Point & Click-Adventure auf die Zähne



Wenn das mal nicht 'ne Kinokulisse ist

fühlen. Oder hauen... Die Hersteller versprechen über 80 Locations, etwa 40 Stunden Spieldauer und eine erstklassige Eindeutschung. Na, deren Wort in Gottes Ohr!

jn

wiedergewählt werden. Leider gibt es eine rabiate kriminelle Vereinigung, die in diesem Punkt anderer Meinung ist. Joshua Reeve ist Privatschnüfler und soll den Bösewichtern

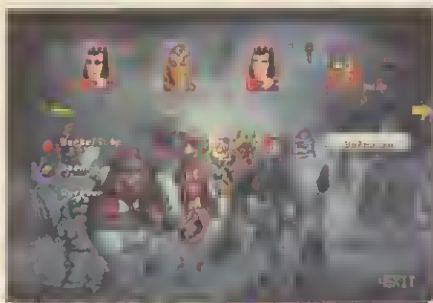
Nightlong
Genre:
Adventure
Hersteller:
Team 17/Trecision
Erscheinen geplant
Oktober '98

Chartbuster

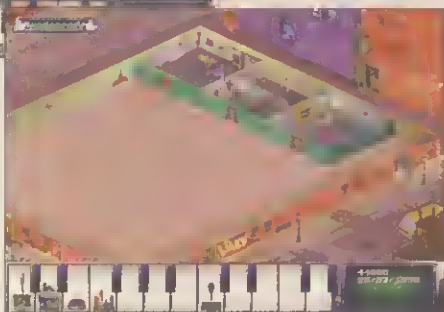
Traumjob Musikmanager

Da immer noch (d.h. auch in Zeiten überhandnehmender Computerspiele) so mancher von einer Karriere im Musik-

und Komponisten an, laßt in einem nahen Tonstudio eine Platte aufnehmen, wenn Ihr noch kein eigenes Studio habt, verfolgt aufmerksam die Charts, bucht Anzeigen- und Plakatkampagnen sowie Tourneen, schlagt Euch mit unfähigen Geschäftspartnern herum und



**Die Wunderwelt
des knallharten
Musikbusiness
und seine
unterhaltsamen
Seiten**



business träumt, kann zumindest mal eine lustige Wirtschaftssimulation die Tagträume vom schnellen Geld in der Glitzerwelt des Pop&Rock verwirklichen. Chartbuster folgt den bekannten Regeln der WiSim-Spiele, nur eben mit dem speziell rockig-rappigen Touch. Ihr startet mit einem einsamen Büro im ansonsten leeren Gebäude, gründet eine Band, heuert Musiker, Texter

werdet schließlich reich und berühmt. Zumindest auf dem Bildschirm kann es ja so laufen, wenn es schon in Wirklichkeit nicht so ist... *fe*

Chartbuster
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
New Generation
Erscheinen geplant
September '98

Des Söldners Schwester

Redguard

Bisher kamen aus den Landen der Elder Scrolls Rollenspiele – nun ist ein 3D-Actionadventure in Sicht. Gyrus, der zweifelhafte Held des Epos', muß nämlich aus dem Königreich Hammerfell fliehen, weil er im Suff seinen Schwager erschlagen hat. So zieht er als Söldner durch die Welt, bis er sich

auf die Suche nach seiner, in den Kriegswirren der Heimat verschollenen Schwester machen muß. Degenfechten und Rätsel entwirren, das sind die Hauptaufgaben, die Euch Bethesda Ende '98 stellen wird. Zur Lösung werden 3Dfx-Karte und Joypad empfohlen... *jn*



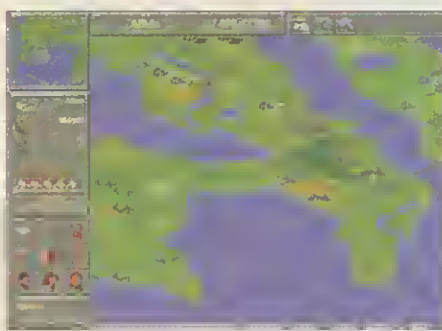
Zeus

Bei allen Göttern!

Handel und Wandel im antiken Hellas, dazu ein wenig Schwertergeklirr und Pferdegetrappel, das ergibt eine Wirtschaftssi-

falls von Nutzen für die Entwicklung der persönlichen Machtbasis. Nicht nur mit List, Spionage und klugen Geschäfts-

abschlüssen boxt Ihr Euch den Weg an die Spitze der freiheitsliebenden Hellenen, sondern natürlich auch mit blanker Gewalt, also lohnt der Aufbau schlagkräftiger Armeen. Nachdem die Thematik antiker Aufbaustrategien in letzter Zeit vor allem als Echtzeitstrategie ver-

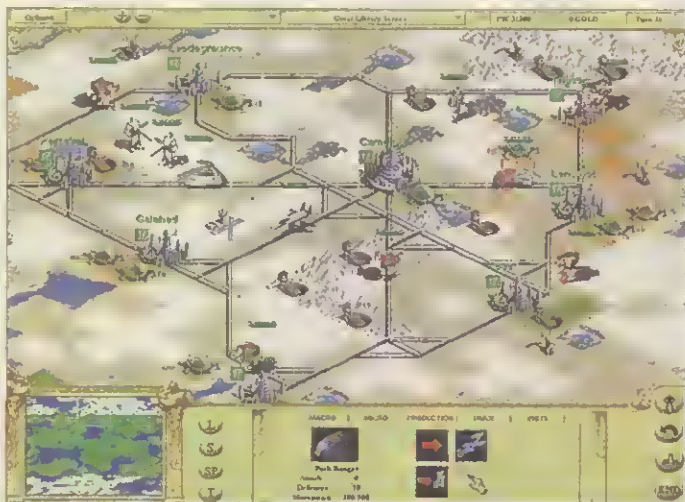


Der Hort klassischer Kultur von schräg oben gesehen

mulation für bis zu 15 Spieler, in der Ihr Euch zum Alleinberrscher über das Griechenland Sokrates' und Alexanders aufschwingen könnt. Ausgehend von einer Heimatstadt, besiedelt Ihr das freie Umland, erschließt Rohstoffe und erzeugt Handels-güter. Tempel, Manufakturen, Theater und Schulen sind eben-

wirklicht wurde, war es geradezu fällig, auch Rundenstrategen wieder einmal zu bedenken. *fe*

Zeus
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
Blackstar
Erscheinen geplant
September '98



Civilization-Fans werden sich hier schnell zurechtfinden

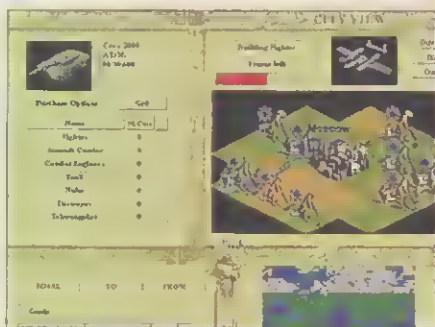
Aus der Steinzeit in die Zukunft

Civilization - Call To Power

Activision und Microprose haben sich endlich über die Rechte zum Namen Civilization geeinigt, jetzt kann Civilization - Call To Power an den Start gehen. Das sollte anderen Herstellern zu denken geben: Zwei der wichtigsten Spielefirmen streiten sich erbittert um den Gebrauch eines Namens, und das, obwohl es sich dabei nur um ein „altertümliches“ Rundenstrategiespiel handelt – auch in dem nun doch noch in diesem Jahr erscheinenden Spiel von Activision. Ein Lizenzdeal ermöglichte diese neue Version, so daß in Bälde die Globalstrategie wieder um einen Mitstreiter reicher wird.

Ganze 7000 Jahre umspannt Call To Power, von der Steinzeit in eine ferne Zukunft. Zur Freude der Freunde unkonventioneller Strategien geht es darin auch um sinistre Taktiken wie biologischen Terrorismus oder den Einsatz von religiös-fanatisierten Predigern zur Schwächung des Gegners – fast wie im wirklichen Leben. Der endgültige Triumph über die Feinde kann folgerichtig

auch mit „friedlichen“ Mitteln erzielt werden. Gegen ermüdendes Mikromanagement der anvertrauten Zivilisation wurden zähe Anstrengungen unternommen. Geheime Aktionen wie das Einschleusen von Computerviren in gegnerische Anlagen können zum überraschenden Erfolg führen, ebenso schnell aber in



Auch die Stadtverwaltung folgt dem bekannten Muster

abrupt hereinbrechende Probleme münden, wenn der Virus auf bis dahin unbeteiligte Drittparteien übergreift.

Civilization - Call To Power
Genre
Strategie
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Ende '98

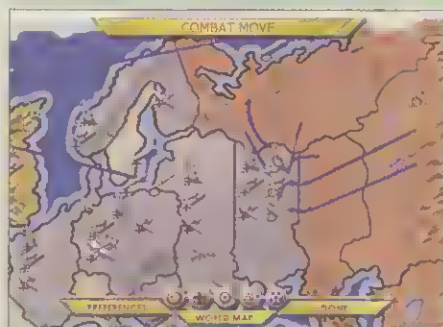
Axis&Allies

Schreibtischkrieg

Für heimische Strategen eher unbekannt ist Axis&Allies (in Deutschland nie veröffentlicht), ein Brettspiel in der Art von Risiko mit stark erweiterten Optionen, das ein Szenario des zweiten Weltkriegs zum Inhalt hat. Der Brett- und Würfel-

portier, U-Boote und Flugzeugträger, Jagd- und Bombenflugzeuge stellen die Instrumente internationaler Politik. Aber auch Flakgeschütze und Industrieanlagen wollen in den eigenen Provinzen platziert werden. Die rundenweise zur Verfügung

stehenden Einkünfte der eigenen, besetzten bzw. befreiten Provinzen können für den Einkauf neuer Einheiten oder die Entwicklung verbesserter Eigenschaften angewendet werden. Nach Erfindung des Düsentriebwerks werden zum Beispiel Jagdflugzeuge um einiges

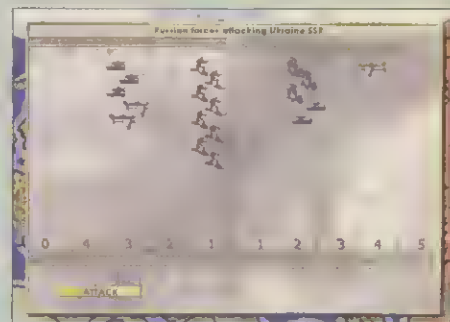


Die Schlacht um die Ukraine, gewonnen von der ruhmreichen roten Armee

Umsetzungen wie Risk und Battleship in Erscheinung getreten, schmiedet den Küchentischkrieg gerade zu

schlagkräftiger. Durch die ausgesprochen einfache Bedienung mit übersichtlichen Animationen (selbverständ-

Übersichtlich ist gar kein Ausdruck, Auch hier wird rundenweise über Angriff und Rückzug entschieden



einem PC-Spiel um. Ganz nach den Regeln der alten Schule wird hier rundenbasiert gezogen, entwickelt und angegriffen. Eine Weltkarte dient zur Übersicht, Schlachtfeldkarten umfassen Gebiete in der Größe von halb Europa. Kommt es zum Gefecht, stehen die Einheiten beider Seiten feinsäuberlich aufgeteilt und finden durch Würfel, die munter von der Seite hereinpurzeln, ihr Schicksal. Infanterie und Tanks, Schlachtschiffe, Truppentrans-

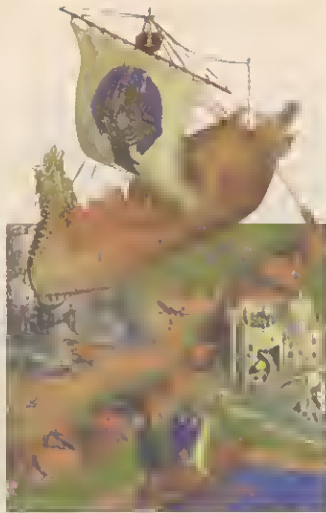
portiere (selbverständlich komplett übersetzt) wird Axis&Allies eher den Einsteiger- oder Gelegenheitsgeneral ansprechen als den Hardcorestrategen, der aber ebenfalls nicht nur aus Nostalgiegründen daran Vergnügen finden dürfte.

Axis&Allies
Genre
Strategie
Hersteller
Hasbro
Erscheinen geplant
September '98

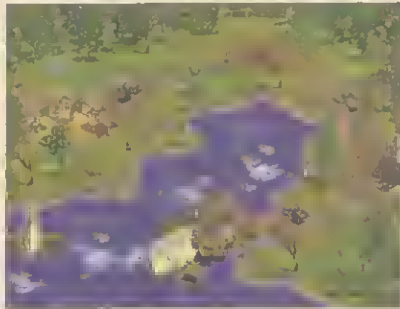
Fantasy-Wettstreit

Königreiche

Fantasystrategen können sich auf ein heißes Frühjahr gefaßt machen, da die drei Saisonhits Total Annihilation: Kingdoms, Seven Kingdoms II und Age Of Empires II inzwischen alle für April angekündigt sind. Über letzteres gab es ja schon einiges zu lesen (und zu sehen). Inzwischen wurde auch erstes Bildmaterial zu den beiden anderen Strategieleckerbissen



Diese Grafik tendiert schon zum Atemberaubenden: Seven Kingdoms 2



Fröhliche Arbeiter und Bauern im finsternen Mittelalter: AoE II

„Bezaubernde“ Gelände und Gewässer versüßen jedes Gefecht bei TA: Kingdoms

veröffentlicht, das wir Euch nicht vor-
enthalten wollen. Der zweite Teil zu Age Of Empires behandelt die Epoche des (realen) Mittelalters, mit Burgen, Dörfern und einer gegenüber dem ersten Teil erweiterten Palette von Wirtschaftsgütern. TA:

Kingdoms basiert zwar erwartungsgemäß auf der Spielengine des SciFi-Massenschlachtspektakels, bietet aber eine komplett überarbeitete Grafik und eine an die Fantasy-Hintergrundstory angepaßte Ressourcenwirtschaft. Außer Metall muß nun auch Mana erzeugt werden, was dem magischen Waffenarsenal zugute kommt. Malerische Skelettkrieger und Monstren beleben die Szene. Seven Kingdoms II bekommt eine etwas vereinfachte Wirtschaft, dafür eine größere Auswahl an Völkern, selbst Monstren werden nun zu willigen Untertanen. Die Grafik



wurde extrem verändert, Ähnlichkeiten bestehen nur noch am Rande. Welches der drei Königssimulationen für Euch die richtige ist (oder alle drei?) müßt Ihr selbst entscheiden, wir halten Euch auf dem laufenden. fe

Age Of Empires II, Total Annihilation: Kingdoms, Seven Kingdoms II
Hersteller
Ensemble Studios (Microsoft), Cavedog (GT), Enlight (I-Magic)
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
April 1999



Magische Rettungsaktion

Deliverance from the Dark

Noch ein ganzes Weilchen wird es dauern, bis die Lieferung aus dem Dunkel eintrifft – daher ist auch dies vorband nur ein Arbeitstitel – genauso wie das Artwork noch ein sehr vorläufiges ist. Jedenfalls wird es darum gehen, daß eine abseits des Städtchens Fallen Pines gelegene Festung von geheimnisvollen Robenträgern besetzt wird, woraufhin die armen Leute in der Umgebung die unangenehme Eigenschaft entwickeln, daß sie verschwinden und nie wieder auftauchen. Auch solchen, die für Aufklärung sorgen sollen, geht es so, und daher richten die Bürger schließlich einen Aufruf an das gesamte Land – dem der Spieler

natürlich folgen muß. Das Game präsentiert sich aus der



Quasselpause im Verließ

Iso-Perspektive, und die Magie soll teilweise der von „Magic: The Gathering“ ähneln. jn

Deliverance from the Dark
Genre:
Iso-Rollenspiel
Hersteller:
Studio Blue
Erscheinen geplant:
Frühjahr '99

Panzer Elite

Flott wie Kruppstahl



Der gute alte Sherman Tank – nicht gut, aber billig

Panzerschlachten sind nicht etwa eine alleinige Angelegenheit von SSI&Co, auch wenn das manchmal den Anschein hat. Psygnosis hat nun überraschenderweise ein Entwicklerteam in Deutschland aufgetan (und auf der E3 präsentiert), das die nationale Rüstungstradition in unterhaltsamere und harmlosere

Bahnen lenken will. Das Team, Wings Simulation, hat durch seinen Sitz im Ruhrgebiet womöglich einen Traditionsvorteil, den es den ersten Eindrücken nach hervorragend umzumünzen weiß. Eine Panzersimulation mit dieser Detailtiefe (Treffer an verschiedenen Stellen des Tanks verursachen unterschiedliche

Schäden) und der enthaltenen strategisch-taktischen Ernsthaftigkeit (z.B. verschiedene Nachschubsituationen bei beiden Seiten) kann sich ungerührt mit den US- und UK-Spitzenprodukten messen. Um eine geschichtlich korrekte Simulation zu erschaffen, klappte das Team Kriegsmuseen ab und nahm mit Hilfe von Weltkrieg-2-Veteranen originale Panzerfahrzeuge in Betrieb. Auf den historischen Schlachtfeldern Nordafrikas, Italiens und der Normandie befehligt Ihr einen Zug von deutschen oder alliierten Tanks, wenn auch erst Anfang nächsten Jahres. Unterschiedlichste Missionen von Aufklärung über Sicherung von Straßen, Dörfern und Konvois

bis zu Rettungseinsätzen gestalten die Sim abwechslungsreich, was neben dem Detailreichtum



Panzer können sich in Ruinen verstecken oder sie völlig zerstören

und der bemerkenswerten Grafik ein Spitzenspiel erwarten läßt. *fe*

Panzer Elite
Hersteller
Psygnosis
Genre
Panzersimulation
Erscheinen geplant:
1. Quartal '99

Grav Armor

Fraktalpanzer

Verbesserungen im Bereich der Spielegrafik liefen bislang eher über Hardware-Erweiterungen, die Rüstungsspirale dreht sich also unerbittlich weiter. Aber früher gab's doch auch nette

Spiele, als wir alle auf vergleichsweise winzigen Maschinen mit entsprechender Leistung zocken mußten. Da drängt sich der Verdacht auf, daß Auch im Bereich Software

noch etliche Reserven zur Verfügung stehen und auch mit durchschnittlichen PCs bei optimiertem Programmcode Riesensprünge bei der Performance möglich sind. Ein Beispiel dafür ist I-Magics „Grav Armor“, ein Flugpanzer-Actionspiel, das gerade in der ehemaligen Sowjetunion mit Hilfe der Fraktalmatematik entwickelt wird. Dieses Rechenverfahren ermöglicht Computergrafik von beeindruckender „Natürlichkeit“, was schon vor einigen Jahren für Aufsehen sorgte. Die ersten Screenshots aus Grav Armor sehen tatsächlich auch verdammt nach 3Dfx-Beschleunigung aus. Die unter dem eigenen Gravtank hinwegrasende Landschaft ist also nicht vorge-rendert, benötigt keine Wire-



Nicht nur Tanks, sondern auch Festungen und Fabriken stehen Euch im Weg

frames und Texturen, sondern wird im Moment blitzschnell fraktal berechnet. In 60 Missionen könnt Ihr dieses Erlebnis auf 20 verschiedene Tank-Modelle verteilen, unterschiedlichste Landschaften erleben oder selbst gestalten. *fe*

Grav Armor
Genre
Action
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinen geplant:
November '98



Futuristische Waffen sorgen für prächtige Explosionsbälle



London calling

Carmageddon II & Wired!

Unter dem englischen Label SCI arbeiten die Entwickler von Stainless Software gerade am Nachfolger zu einem Spiel, das letztes Jahr für erhebliche Proteste der Sittenwächter gesorgt hat. Konntet Ihr schon im ersten Teil die Pistensau rauslassen, soll Carmageddon II natürlich noch mehr Gelegenheit bieten, ein friedliches Städtchen in eine PS-Hölle zu verwandeln. Mehr Missionen und Autos, bessere 3D-Grafik, eine voll zerstörbare Umwelt und



intelligent agierende Polygonfußgänger sollen Euch zu einem Ausflug in die „Carpokalypse“ bewegen. Geschmackvoller wird die neue Version des Killerrennspiels

sicher nicht, Gefährte wie ein Mähdrescher, der Passanten in Würfelform preßt oder Effekte, die hauptsächlich in der

Farbe Rot gehalten sind, könnten USK und BpJS ab November Kopfschmerzen bereiten.

Umso erstaunlicher mutet es da an, daß mit Wired! auch ein nettes Puzzlespiel in der Palette der Engländer Platz findet. In zehn dreidimensionalen Comic-Landschaften müßt Ihr mit Eurer Spielfigur quadratische Bodenplatten umrunden und sie dadurch in Beschlag nehmen. Das eindeutig vom Klassiker Amidar inspirierte Konzept wird allerdings durch eine Unzahl Gegner, sammelbare Power-Ups und einen Achtspieler-Modus gehörig aufgepeppt und könnte sich so als Oase in der gegenwärtigen Denkspielwüste herausstellen. Ob es doch nur eine Fata Morgana war, erfahren wir ab Mitte September.

sf

**Air Warrior
3D-Verlosung**

Krieger der Lüfte

**Jetzt ist es raus:
je eine Pilotenlederjacke
haben gewonnen:**

Matthias Lull, 53913 Swisttal
Ties Kaiser, 24116 Kiel

Viel Spaß damit, und fliegt
nicht so schnell!!



Verdrakkt...

Darkstone

Von Delphine hat man lange nichts mehr gehört, und zwar, wie sich nun zeigt, aus gutem

etliche Zauberkristalle zusammensammelt, und so weiter und so fort. Nun, das kennt man

schon, herausragend ist aber wie gesagt die schwenk- und zoombare Grafik, deren Fackeln und andere Lichtquellen besonders stimmungsvoll wirken (und in Echtzeit berechnet werden). Multiplayer ist ebenfalls angesagt – entweder in Form von



Im Land, wo die Kneipen „Irma“ heißen

Grund: Die Jungs strickten nämlich an einem Rollenspiel im „Diablo“-Stil, in das man sich schon rein aus optischen Gründen verlieben kann. „Darkstone“, so der momentane Arbeitstitel, handelt von einem bösen Drachen namens Drakk. Oder genauer gesagt vom tapferen Helden, der Drakk eins auf die Schuppen geben will, indem er

zwei konkurrierenden Teams oder mit bis zu acht Retter-Rittern in einer gemeinsamen Party.

jn

Darkstone
Genre
Iso-Rollenspiel
Hersteller
Delphine Software
Erscheinen geplant
Oktober '98

Captain Gysi II

Galaxis Futura

Weder Kabaret noch Humor sind in Deutschland völlig ausgestorben, das bewies uns nicht zuletzt das Politsatire-Adventure „Captain Gysi“. Jetzt geht der Spaß in die zweite Runde, mit stark verbesserter Grafik und gewohnt schwarzhumorigen Rätseln voller aktueller politischer Anspielungen. Ihr müßt den Bart von Zwerg Hierse wiederfinden, das kleine böse Alien einseifen, dutzende bizarrer Gegenstände im Kinkelstein-Inventory sammeln und dann schnellstens den Planeten verlassen, um das abgewrackte Raumschiff Bonn in der End-



station zu parken, damit das Starship Berlin trotz Murrens von Commander Kohl in die Galaxis Futura

gesteuert werden kann. Kapiert? Auch ohne tagespolitische Vorkenntnisse soll der zweite Streich galaktischen Klabauteurweissens kurzweilige Abendunterhaltung bieten. Und von wem wird die Rolle des Captain Gysi gesprochen? Na, vom rundbebrillten Gregor persönlich... fe

Im Supermann-Spielanzug geht's durch sarkastische Situationen und plakative Planeten

Galaxis Futura
Genre
Adventure
Hersteller
Burns
Erscheinen geplant
Ende '98

Online-Spaß mit NetPlayer

Exklusiv: WarBirds-Luftkampf in deutscher Version

Lieber online als allein – unter diesem Motto startet NetPlayer, der neue, rein deutschsprachige Online-Spielservice im Internet. Am 1. Juli eröffnete der Spiele-Channel unter: www.playernet.de die virtuelle Pforte im Web.

In der Pilotphase können alle volljährigen Spiele- und Internet-Fans die Dienste der neuen Online-Spieleplattform kostenlos testen. Langersehntes Highlight für alle Online-Gamer: die Deutschlandpremiere von WarBirds (Tag der Entscheidung). NetPlayer bietet von einem deutschen

Server aus exklusiv die legendäre Online-Fliegerei von Interactive Magic an. Das inhaltliche Angebot von www.netplayer.de wird zweigeteilt: Über den **Basisdienst** von NetPlayer dürfen sich mehrere Spieler zu einem gemeinsamen Multiplayer-Match eines regulären PC-

Spiele verabreden – egal, ob Command & Conquer, TA oder ein Ego-Shooter – dank der lizenzierten Kali-Technologie sind dem bunten Treiben kaum Grenzen gesetzt. In der Beta-Phase unterstützt dieser Dienst mehr als 100 der beliebtesten, netzwerkfähigen PC-Spiele wie zum Beispiel Starcraft, Forsaken, Diablo, Descent oder Age of Empires. Der **Premiumdienst** bietet zusätzlich die beliebtesten Online-only-Games an, also jene Spiele, die ausschließlich im Multiplayer-Modus funktionieren und die speziell für das Internet programmiert wurden. In der Betaphase handelt es sich zunächst nur um WarBirds. Hier fliegen Piloten mit Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg in einer virtuellen Welt mit- und gegeneinander, wobei



Bomber sogar mit mehreren Online-Spielern besetzt werden können. Eine Besonderheit: Die Echtzeit-Sprachkommunikation in WarBirds, die das Sprechen mit anderen Piloten ermöglicht, sofern der PC mit Mikrofon und Lautsprechern bestückt ist. Insgesamt können im NetPlayer gleichzeitig bis zu 400 Kampfpiloten gegeneinander ihre Luftgefechte austragen. Während der Pilotphase sind sowohl der Basis- als auch der Premiumdienst aktiv. Selbstverständlich steht die NetPlayer-Site der Community offen: Online-Chats, diverse Diskussionsforen, Wettbewerbe, Informationen und weitere interaktive Inhalte werden dort nach und nach zu finden sein. rm

NetPlayer auf der CeBIT Home: Halle 2, Stand C 39



So haben wir den Centipede noch nie gesehen

Brettspiele adé

Hasbros neue Pfade

Nachdem Hasbro angeblich zum Discountpreis sämtliche Atari-Rechte erworben hat, kommt im Oktober mit Centipede das erste Klassiker-Remake des Spielmultis auf uns zu. Vor knapp 20 Jahren wurden die Hundertfüßer zum ersten Mal auf dem VCS losgelassen, neueste Hardware nutzend, dürft Ihr im Neuaufbau natürlich auch in 3D- und sogar in Egoperspektive Pilze, Spinnen und die segmentierten Widerlinge vom Bildschirm blasen. Na, da sind wir aber auf Galaxian in 3D gespannt...

Ebenfalls im Oktober soll Glover erscheinen, eine Selbstentwicklung, die gleichwohl von alten Bekannten wie Marble Madness in-



Mit dem „Glover“ balanciert Ihr Euren Ball durch knallbunte Comic-Welten

spiriert ist. In etwa 30 Levels steuert Ihr einen magischen Handschuh, mit dem Ihr einen kleinen Ball durch eine gefährvolle und fallengespickte 3D-Welt ins Ziel befördern müßt. Tunnel, Seitenwind, Wasserlöcher, Power-Ups und natürlich Bösewichter aller Couleur sollen den Spaß- und Suchtfaktor in die Höhe treiben. *sf*

Endzeit-Gerangel

Urban Assault

Der durch „Uprising“ und „Battlezone“ aus der Taufe gehobene Mix aus Echtzeitstrategie- und

Action-Elementen ist noch weitgehend unverbraucht. Dieses Crossover kann wenigstens noch relativ problemlos mit innovativen Ideen bereichert werden. Auch Softwaregigant Microsoft will nun diesem Sub-Genre mit „Urban Assault“ neue Facetten abgewinnen. Ein post-apokalyptisches

Szenario dient dem Titel als Ausgangspunkt für die Auseinandersetzungen, die Ihr Euch mit diversen außerirdischen Rassen liefern müßt. Von einem Mutterschiff aus generiert Ihr Eure Einheiten und Gebäude (Radartürme, Geschützstellungen et cetera) direkt auf das Schlachtfeld, kommandiert die Kampfverbände mit Hilfe der Übersichtskarte und könnt Euch zudem in jedes Eurer Vehikel „teleportieren“, um aktiv bei den Gefechten mitzumischen. Bis zu 15 verschiedene Fortbewegungsmittel wie Pan-

zer, Hubschrauber, Jets, Bomber oder Satelliten mit jeweils unterschiedlichen Waffensystemen können gesteuert werden. Ein nicht-lineares Gameplay mit insgesamt über 40 Levels sowie ein Multiplayer-Modus sollen den Spieler langfristig motivieren. *cis*



Urban Assault
Genre
Action-Strategie
Hersteller
TerraTools/Micro-
soft
Erscheinen geplant
September '98

ANZEIGE

SOON ...

Nur für Erwachsene!

SIN

(demnächst auf PC CD-ROM)

Spielbare Demo unter: www.activision.com

Weitere Infos täglich von 16 bis 18 Uhr: 0190 - 510055 (0M 1,21/min.)

www.activision.de

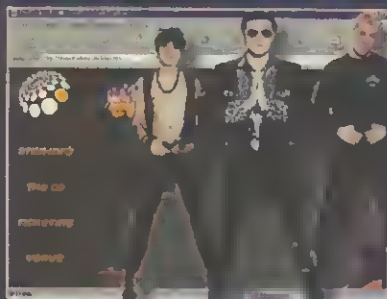
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Sin ist ein Warenzeichen von Ritual Entertainment. © 1997-1998 Ritual Entertainment. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ritual
entertainment

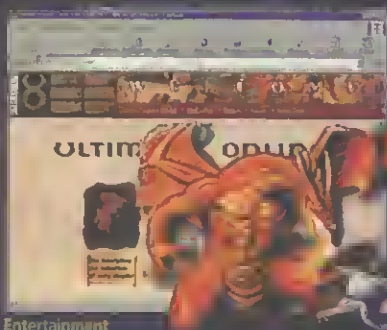
activision games for generations

1&1

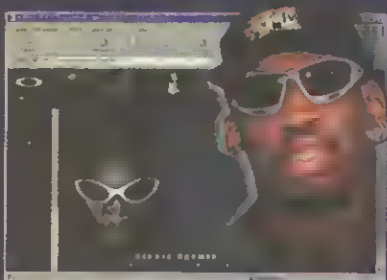
Enter Your Name. T-Online.



Star-Infos



Entertainment



Onlineshopping

Auf geht's in eine neue Welt...
Jetzt hast Du die Gelegenheit, Deiner Maus die große weite Online-Welt zu zeigen! Nimm' sie in die Hand, drück' sie und schon hast Du Action und Information pur – mit T-Online. Für nur 8,- DM im Monat geht's ab in's Internet, dem internationalen Netzwerk für Online-Profis mit allem, was dazu gehört: WWW, eMail, Newsgroups und ein Modem-Speed von bis zu 33.600 bit/s bundesweit!
Rede Dir in Chat-Rooms den Kopf heiß oder informier' Dich an den Universitäten der Welt über die neuesten Erkenntnisse. Alles klar für Job und Studium, denn T-Online liefert Dir alle Facts und jede Menge Fun, von den Ärzten über Spice Girls und Rammstein bis hin zu Y-Chromosomen und Zucchini – alles im Internet drin!

Sag' Deinen Eltern, was zu tun ist und gib' den Coupon noch heute weiter, denn je früher Dir der T-Online Zugang ins Haus flattert, desto schneller hast Du den totalen Online-Durchblick. Schließlich haben Deine Eltern auch was davon: Onlinebanking, Reisetips, Aktuelles zu Verkehr und Börse – eben alles, was das Internet zu bieten hat!



Ganz schön günstig!

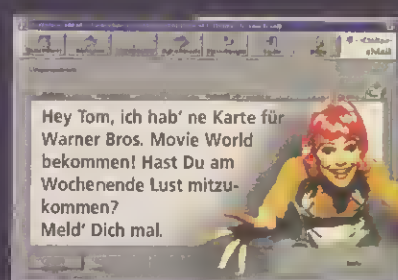
- für nur 8,- DM Grundgebühr im Monat und nur 5 Pfennig Nutzungstarif pro Minute, 24h
- bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom AG
- 50,- DM Anmeldeentgelt entfällt

Das gibt's für's Geld:

- eigene eMail • eigene Homepage • Onlinebanking • T-Online Handbuch
- inklusive dem NetBook – Unterwegs im World Wide Web. Der Reiseführer durch's WWW für Einstelger und Fortgeschrittene.



Trendsport



eMail

Und jetzt schnell per Fax (01 80-5 67 28 29) oder per Post absenden.

T-Online Bestellcoupon

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an.**
Bitte senden Sie mir die T-Online Software und das NetBook versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375)

Ich bestelle folgendes Modem:

☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9377)

... und Zubehör:

☐ Verlängerungskabel (5m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)

☐ TAE Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Oen Gesamtbetrag zzgl. 9,60 OM Versandkosten bezahle ich:

☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)
Die T-Online Software und das NetBook sind versandkostenfrei.

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsnummer und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer, (kein Postfach) _____

PLZ, Ort _____

Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein) _____



1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur, <http://www.online.de>



Kennziffer: 002098 M

Gewinnspielcoupon

☒ **Ja, ich möchte am Gewinnspiel teilnehmen!**

Die Gewinnchancen sind unabhängig von einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer, (kein Postfach) _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____



Datum, Unterschrift _____



1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Abteilung Medienkooperationen, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur

Kennziffer: 002098 M

☒ Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

**24 Stunden
Bestell-Hotline**

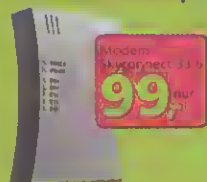
0180-5672828

T · · Online ·

40198037

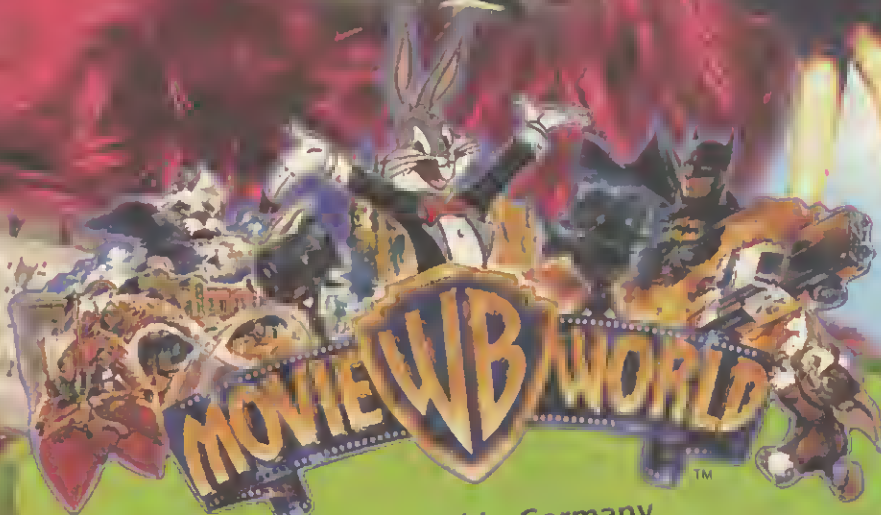


**Speed it up... mit dem
Modem für Onlineprofis!**



Leistungsdaten: Das bewährte Profi-Modem zum unschlagbaren Einsteiger-Preis! Datendurchsatz nach V.34: bis 33.600 bps, mit Datenkompression bis 115.200 bps. Fax senden/empfangen: 14.400 bps., 4 Rufnummern-Speicher. Komplett mit externem Netzteil, N-kodiertes TAE-Kabel (ca. 2 m), deutsche Installations- und Bedienungsanleitung.

Fax: 0180-5672829
Internet: <http://www.online.de>



Hollywood in Germany

111 Freikarten zu gewinnen

Wer bis zum 30.09.1998 den Gewinncoupon an 1&1 sendet, kann eine der 111 Freikarten für Warner Bros. Movie World gewinnen.

Die Gewinnchancen sind unabhängig von einer Bestellung.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





DIE LI Multiplayer

Tabellenführer in Sachen Spannung: Modemligen für PC-Sportspiele geben Profis erst den wahren Kick

Es ist immer wieder das gleiche: Bereits nach wenigen Wochen steht das aufregendste Spiel in der Ecke, weil man den Computergegner, der einem zu Beginn noch unbezwingbar vorkam, nach Belieben mit Pauken und Trompeten abfertigt. Da geht gerade bei den beliebten Sportsimulationen die Spannung schnell verloren. Anfangs mag es ja noch ganz witzig sein, die rechnergesteuerten Millionäre des FC Bayern mit 8:0 zu putzen oder die NHL-Allstars zweifelhaft vom Eis zu fegen. Doch schon bald macht sich Langeweile im weiten Stadionrund breit. Deshalb schließen sich im Ausland wie auch hierzulande immer mehr Ballkünstler und Puckjäger zu sogenannten Modemligen zusammen. Entsprechend der Entwicklung in der Fußballbundesliga und der Zuschauerflaute der DEL zum Trotz: Die (Modem-)Liga boomt in Deutschland!

Diese über Telefonverbindung ausgetragenen und in einen organisierten Spielbetrieb eingebundenen Wettkämpfe menschlicher Gegner verleihen den Spielen nicht nur neuen Reiz. Sie sind vielmehr mit deutlichem Vorsprung Tabellenführer in Sachen Spannung für PC-Sportler. Das Head-to-Head-Game gibt durchtrainierten Gampepad-Athleten erst den wahren Kick. Hier wird knallhart Mann gegen Mann gespielt. Lampenfieber und feuchte Hände sind angesagt, wenn es darum geht, sich für die bundesweite Endrunde zu qualifizieren oder in die Playoffs zu gelangen.

Genau lässt sich die Zahl der Modemligen nicht beziffern. Zum einen gibt es keine offiziellen Registrierungen. Wilde Ligen mit unterschiedlichsten Teilnehmerzahlen, Einzugsgebieten und mehr oder weniger geregelten Organisationsstrukturen kommen und gehen an allen Ecken und Enden der Republik. Zum anderen haben diese Spieler-

zusammenschlüsse meistens die Lebenserwartung einer Eintagsfliege: Ihnen fehlt die Beständigkeit und damit auch eine gewisse Maß an Bedeutung. Eine Ausnahme hiervon bilden in der Regel die im Internet organisierten Modemligen. Sie bieten einen kontinuierlichen Spielbetrieb sowie guten Service am Teilnehmer.

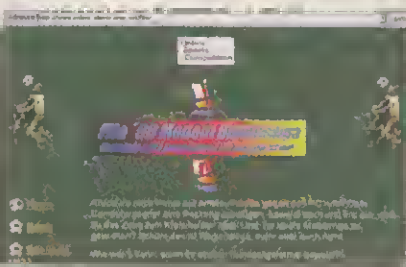
In mühevoller Kleinarbeit reichern die Ligaorganisatoren – sich selber meist wenig

bescheiden als „Ligarat“, „Gamemaster“ oder „Commissioner“ bezeichnend – ihre Sites mit Inhalten an, die zumindest semi-professionelle Züge erkennen lassen. Ergebnisdienste, Tabellen, Statistiken, Infoboards, Chats sowie jeweils eigene Regelwerke gehören zum Standard. Umfangreiche Download-Areas und Linkverzeichnisse, aber auch andere Features runden das Bild ab. Modemligen bieten alles, was das Spie-

FIFA 98 - MODEMLIGEN

FMB

Die FMB präsentiert sich unter demselben Dach wie die GML für NHL 98. Auch hier gilt: Unbegrenzt Teilnehmerfeld, keine Management-Features, reiner



Spielspaß, Siegelprämien in Form von Fanartikeln.

www.online-sports.omc.net/fifa/

DFMV

Der DFMV kommt mit ansprechender grafischer Gestaltung daher, und auch der Inhalt kann sich sehen lassen. Außer der Meisterschaft wird unter anderem ein Ligapokal im KO-Modus ausgespielt und sogar eine Rangliste geführt. Witzige Gimmicks sind die erfundenen Teamnamen sowie die Wahl „Tor des Monats“.

www.fifagaming.com/fifa98/tourney/dfmv/

DFL

Dirks FIFA 98 Liga wartet neben der Meisterschaft mit zahlreichen Nebenwettbewerben wie Qualifikationsrunden, Pokal, Hallenturnier auf und bietet als besonderen Service für die derzeit 21 Spieler eine

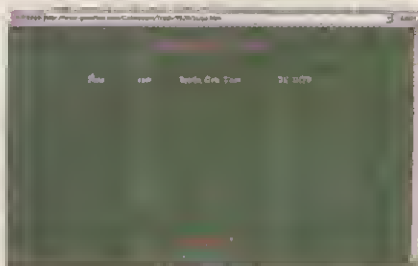
Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber
Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber
Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber
Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber
Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber	Manuel Weber

geldbeutelchonende Telefonkostenübersicht an. Leider scheint die DFL derzeit Probleme mit der Zuverlässigkeit ihrer Spieler zu haben.

home.t-online.de/home/dbunk/

FIFA RTWC Liga

Um Punkte kämpfen hier insgesamt zehn Spieler in einer Profiligen mit europäischen Teams sowie 14 weitere in einer 2. Liga für Amateure. Besondere Spannung verspricht die damit verknüpfte Auf- und Abstiegsregelung. Lange Ladezeiten, stetige Werbe-



PopUps und die leicht hausbackene Optik trüben den Spaß leider etwas.

www.geocities.com/Colosseum/Track/5528/

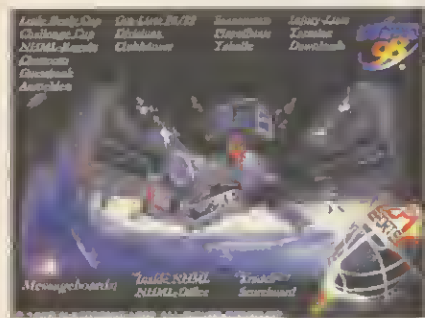
GA BOOMT

mal anders

NHL 98 - MODEMLIGEN

NHML

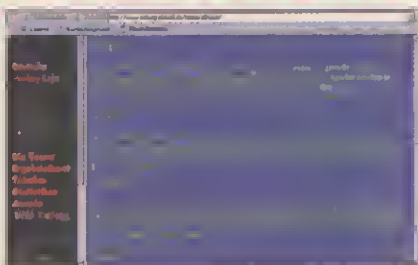
Eine seit 1996 bewährte Liga für Spiele der NHL-Reihe. Wesentlicher Bestandteil der NHML sind ausführliche Statistiken, Transfers sowie Kommunikation auf vier Messageboards. Ein besonderer Reiz der Liga liegt in ihrer hohen Realitätsnähe, die z.B. dadurch zum Ausdruck kommt, daß sogar



aktuelle Verletzungen von NHL-Cracks in die Mannschaftsaufstellungen mit einfließen. Zur Zeit hat die NHML 24 Teams. www.x-box.com/nhml/html/home-page.htm

DHL

Die DHL unterscheidet sich von den „richtigen“ Modemligen dadurch, daß die Spieler ihre Matches nicht direkt gegeneinander austragen, sondern jeder ein Drittel gegen den PC spielt, den Spielstand abspeichert, und dem Gegner zusendet, damit dieser dann weiterspielen kann. Vorteil: Keine Telefonkosten, Nachteil: Weit aus weniger Action und Realitätsnähe. Dafür kommen bei der DHL (ähnlich wie



bei der NHML) alle auf ihre Kosten, die besonderen Wert auf Management-Funktionen legen. So weist diese Liga eine simulierte Gehälterstruktur auf. Die Mitteilungs- und Mitwirkungspflichten der momentan 26 Spieler sind allerdings äußerst umfangreich und erfordern einiges technisches Geschick. Überdies wartet die DHL mit einer eigenen Liga-Zeitung auf.

www.coburg-aktuell.de/home/altheaus/

DIHL

In der DIHL kann man zwar auch online (also direkt Mann gegen Mann) spielen, bevorzugt wird aber auch hier das Offline-Spiel nach dem Modus der DHL. Bis zu 26 Leute können sich an dieser aufwendig gestalteten Liga beteiligen.

spiele.freepage.de/icehockey-arena

Greif Zu - NHL 98 Liga

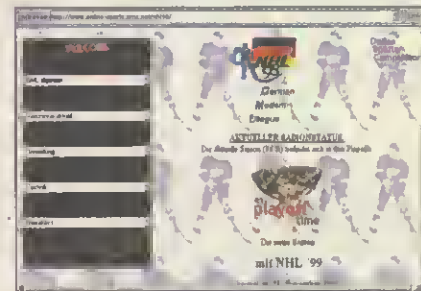
Für die Teilnahme an dieser semikommerziellen Liga fordert der Veranstalter 20 Mark als Kautions, um vorzeitige Absprünge aus der Liga zu verhindern. Als Anreiz gibt es Einkaufsgutscheine des Sponsors zu gewinnen. Sehr negativ schlägt allerdings die geringe Teilnehmerzahl zu

Buche: Bei jeweils 26 angebotenen NHL-Teams für ISDN und analoge Liga haben sich bisher gerade mal drei bzw. sechs Spieler gefunden.

www.greif-zu.de/nhl98/

GML

Im Vordergrund dieser bundesweiten Liga steht ganz allein der reine Spielspaß, Management-Features werden bewußt ausgeklammert. Die GML strebt für die im November beginnende Saison für NHL 99 eine dreistellige Teilnehmerzahl an, durch ein spezielles System sind weder Teilnehmerzahl noch Teamauswahl begrenzt. Dank obligatorischer Verwendung eines Editors haben alle Teams dieselbe Stärke. Der Beitrag pro Saison beträgt 20 Mark. Dafür winken als Gewinne für den Sieger ein NHL-Trikot nach Wahl sowie für den



Zweiten ein NHL-Cap. Um der Anonymität ein Schnippchen zu schlagen, organisiert die GML für ihre Mitglieder zum Kennenlernen Treffen einschl. Netzwerkturnieren. www.online-sports.omc.net/nhl98/

lerherz begehrt. Gerade auch hierin liegt ein weiterer Reiz für die Teilnehmer. Um Mißverständnissen gleich vorzubeugen: Der Umstand, daß die Ligen im Internet angeboten werden, bedeutet nicht, daß die Spiele auch über dasselbe ausgetragen werden können. Für einen direkten Verbindungsaufbau über das Web sind die Backbones der Provider zu dünn. Die erforderlichen Daten werden nur tröpfchenweise unter den Rechnern aus-

getauscht. Insofern unterscheiden sich Sportsimulationen aufgrund ihrer hohen Datenabforderung noch von vielen Ballerspielen und Echtzeitsimulationen, die direkt über zentrale Webserver (allerdings auch hier meistens nicht ohne eine gewisse Verzögerung, dem sog. „lag“) gespielt werden können. Auffallend ist, daß die Modemligen nahezu ausnahmslos Sportsimulationen von Electronic Arts zum Gegenstand haben. Dabei liegen die

Schwerpunkte eindeutig auf dem Fußballspiel FIFA 98 RTWC und auf der Eishockeysimulation NHL 98. Obwohl auch der Basketballhit NBA 98 eine Long Distance Multiplayer-Funktion anbietet, heißt es bei der Suche nach einer deutschen NBA 98 Liga derzeit leider noch: Fehlanzeige. In den Kästen findet Ihr einen Überblick über die größten inländischen Modemligen im Web.

Tom Waske/sf

Yew

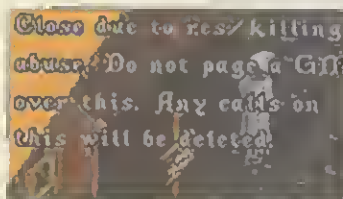
ULTIMA

Tagebuch eines

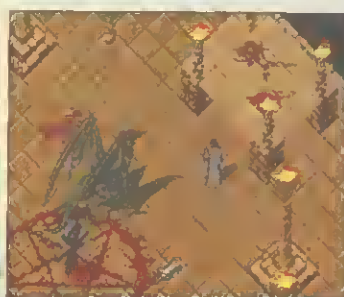
Das Reputations-System ist vor einigen Wochen integriert worden. Die Folgen sind faszinierend.



Schnee ist an sich eine schöne Sache. In UO steigt dabei jedoch die Häufigkeit für Grafikfehler. Caiburn liebt es!



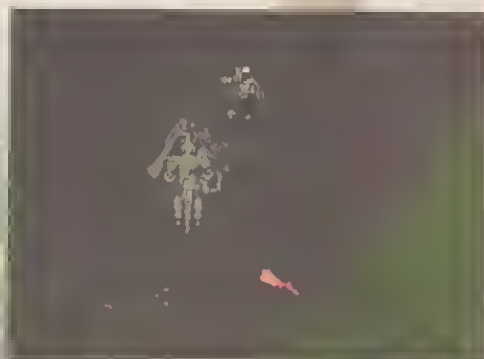
Zeitweilig wurden die Heiler in Britain geschlossen



Spärlich bewaffnet und dann auch noch ein Drache. Es ist mal wieder Montag.

Dungeon Destard

Jhelom



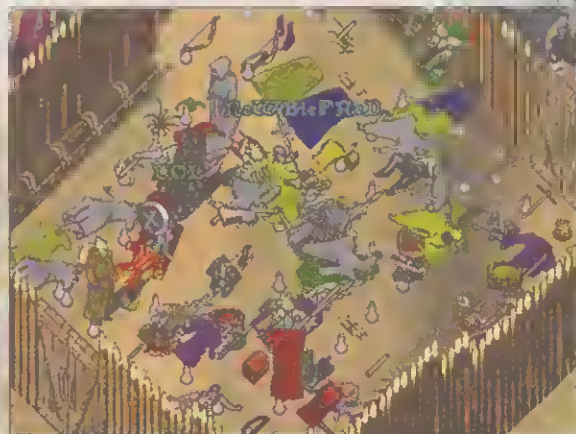
Lizardman sind kein Problem. Die Horde von 20 Mann danach hingegen schon.

Daß sich etwas ändern mußte, war schon lange klar. Mit dem alten Notoriety-System war auf Dauer niemand, am wenigsten Origin selbst, glücklich. Zu sehr wurden die Spieler in ihren Aktionen eingeschränkt. Die Gesinnung eines Spielers wurde durch entsprechende Titel dargestellt. Viele Handlungen beeinflussten den Status jedes Charakters, und viele oft notwendige Aktionen konnten nicht ausgeführt werden, da man dann Gefahr lief, wichtige Punkte zu verlieren. Alle Namen wurden entsprechend ihrer Gesinnung farblich gekennzeichnet. Blau stand für gute, grau für Spieler die den neutralen Status verlassen hatten, und rot für böse. Da Ultima Online früher wie heute noch viele Fehler enthält, gab es Möglichkeiten, Dinge zu tun, ohne den Verlust von Statuspunkten zu erhalten. Es gab viele vermeintlich „blaue“ und somit gute Spieler, die Schwächen im System ausnutzten, um dennoch anderen Schaden zuzufügen. Andere hingegen, die in solchen Momenten eingreifen wollten, aber entweder keine Kenntnis von diesen Fehlern hatten, beziehungsweise sie nicht ausnutzen wollten, mußten entweder Einbußen von wichtigen Punkten hinnehmen oder tatenlos zusehen. So war es Origin bereits nach kürzerer Zeit klar, daß ein neues, für den Spieler flexibleres System her mußte. Viele Monate wurde an dem „großen“ Patch gearbeitet, der mehr Möglichkeiten bieten sollte. Eine lange Testphase ging dem öffentlichen Release voraus. Aber mit dem neuen Reputationssystem kamen auch Änderungen, die Gildenkriege ermöglichten und den Status der Virtue Guards veränderten. Vor wenigen Wochen war es dann soweit. Das neue System war da. Die Gemeinde wartete schon lange darauf, versprach es doch die Sachen, die sich viele erhofft hatten. Die ersten Schritte in der neuen Welt waren interessant und wirkten fast so, als würde man zum ersten Mal Ultima Online betreten. Vieles war nun möglich und die Experimentierfreude der Spieler schien keine Grenzen zu kennen. Die farbliche Darstellung aller Charaktere wurde geändert. Gab es früher noch die Einstufungen der Reputation entsprechend, sind nun alle blau,

ONLINE

Abenteurer

Gildenangehörige untereinander grün. Wird eine Straftat begangen, ist der jeweilige Spieler mit einem „Criminal-Flag“ markiert. Für zwei Minuten erscheint sein Name von nun an in Grau. In dieser Zeitspanne kann diese Person von jedem angegriffen werden. Der Angriff auf einen anderen Spieler hat exakt die gleichen Folgen, nur wird er für den Verteidiger mit einem „Aggressor“ und für den Rest mit dem bereits zuvor erwähnten „Criminal-Flag“ markiert. Und auch für Diebe hat sich etwas geändert. Das vermeintliche Opfer wird bis zum Ableben des Bösewichts diesen mit einem grauen Namen herumlaufen sehen. So ist es auch möglich, ihn selbst nach Tagen wiederzuerkennen. Alle diese Handlungen haben eines gemeinsam: In den ersten 15 Sekunden



können die Kriminellen von den Wachen der Städte umgebracht werden, wenn sie jemand ruft. Leichenfledderei ist im Gegensatz zu früher auch eine Straftat. Während viele Handlungen den Ausführenden dadurch angreifbar machen, muß dieser jedoch nicht den Verlust von Reputation befürchten.

Das alte System war so aufgebaut, daß sich die Gesinnung innerhalb der Skala von -127 bis +127 befand. Über dem Wert 0 wurde man als gut, unterhalb entsprechend als schlecht eingestuft. Die Farben der Namen erleichterten dem Spieler auf Anhieb herauszufinden, wem man gegenüber stand. Nun ist die Sache nicht

mehr so einfach. Um sicherzugehen, muß das Charakterfenster via Doppelklick aufgerufen werden, um den Titel zu erfahren. Während Diebe beispielsweise ab einer gewissen Stufe sofort an ihrem roten Namen entdeckt werden konnten, haben sie heute die Gelegenheit, sich unter die Leute zu mischen.

Interessant würden vor allen Dingen die Reaktionen der Spieler auf ihr neues Umfeld werden. Eigentlich hätte alles besser werden sollen, aber natürlich wurde es das nicht. Und interessanterweise sind es nicht einmal die neuen Fehler im Programmcode, die das Spiel oft frustrierend machen, sondern andere Mitspieler.

Das sogenannte „Looten“, also das Ausrauben von toten Charakteren, war früher, wie bereits erwähnt, nicht strafbar. Jeder konnte dies tun, ohne Befürchten zu müssen, für alle angreifbar zu sein. Eigentlich die ideale Möglichkeit für jeden, schnell an Ausrüstung zu gelangen. Doch nach und nach etablierte sich gerade in schwierigen Dungeons eine Art Ritterlichkeit, daß die Sachen zwar genommen, aber in der Regel an den Besitzer wieder zurückgegeben wurden. Aus-

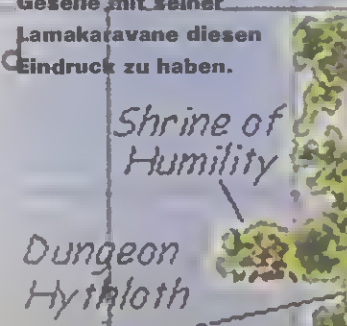
Sogenannte Fight Nights, in denen sich einzelne Leute oder Gruppe duellieren, sind recht beliebt. Nur manchmal wird der Bogen überspannt.



Seers sind selten. Sie sind für das Durchführen von Quests verantwortlich und daher sehr begehrt.

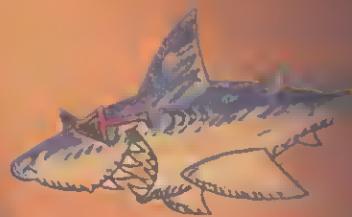


Mining macht reich. Jedenfalls scheint dieser Geselle mit seiner Lamakaravane diesen Eindruck zu haben.





Manche Fans übertreiben etwas ...



... aber wir können das verstehen!

ERAZOR

Crazy For The Best - Graphics In 2D/3D



Perfekte Abstimmung auf AGP bzw. PCI



Highspeed Direct3D-Support mit bis zu 1024 x 768 Bildpunkten



Komplettes Video-In und TV-Out onboard



Brillante Leistung unter Windows® 95/98



Brandneue Bundle-Software auf CD



jetzt für nur **DM 229,-**



nahmen gab es natürlich auch, doch überwogen die positiven Handlungen. Faszinierend konnten wir nun beobachten, wie aus dem Looten von Leichnamen mittlerweile geradezu ein Volkssport geworden ist. Da ein Spieler sofort mit dem Criminal-Flag markiert wird, sobald er auch nur einen Ausrüstungsgegenstand bewegt, rennen die Leute zum Toten, verstecken sich sofort, so daß sie unsichtbar werden, und bedienen sich in aller Ruhe. Nach zwei Minuten sind sie wieder Blau und können gefahrlos von dannen ziehen, denn ein Angriff würde dann für die Aggressoren bedeuten, daß sie für ihre Umwelt Grau werden. Es gab Momente, in denen dann die Looter dennoch attackiert wurden, mit dem Ergebnis, daß sie nachher noch mehr Sachen hatten. Die meisten Spieler haben nämlich einen weiteren Sport erfunden: Das Attackieren von jedem Charakter,



Der Respawn nimmt zuweilen bizarre Formen an

der mit diesem Criminal-Flag markiert ist. So ist es schon vielen Leuten ergangen, die sich zu Recht jemanden angriffen fühlten und als Antwort von 20 anderen ebenfalls attackiert wurden. Das Ergebnis dürfte jedem klar sein. Wo Angriffe stattfinden, da gibt es zuweilen auch zwangsläufig Tote. Das am hitzigsten diskutierte Problem waren früher die PlayerKiller. Viele haßten sie, einige sahen in ihnen die letzte Herausforderung in UO. Origin selbst betonte immer, daß sie diese Gruppe als einen wichtigen Bestandteil des Spiels ansahen, nur wollten sie es ihnen etwas schwieriger machen. Sie haben die Bedingungen für Mörder in Britannia auch erschwert. Dabei haben sie leider zuviel des Guten getan und dafür gesorgt, daß die PKs von dem Anlitz der Welt endgültig verschwanden. Seit dem neuen System werden Morde, die ein Spieler verübt, gezählt. Steigt dieser „Murder-Count“ auf 5, bekommt der jeweilige Charakter den Titel Mörder und der Name wird Rot dargestellt. Das Problem an dieser Geschichte ist, stirbt nun ein so behafteter Spieler, erleidet er einen nicht unerheblichen Verlust von Skill- und



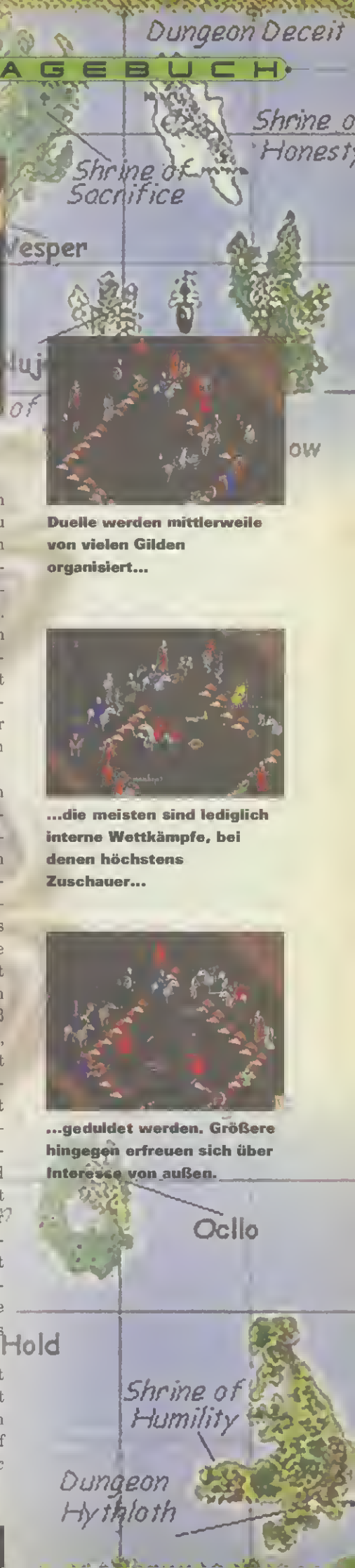
Jester und ich ärgerten uns fürchterlich über den Ausgang der letzten Quest

Statpunkten. Die Höhe richtet sich dabei nach der Höhe des Murder-Counts und kann bis zu 20 % betragen. Das Gute momentan ist, daß ihm jeweils ein Mord von dem Zähler nach acht Stunden Spielzeit abgezogen wird und man die Chance hat, den Mörder-Titel wieder loszuwerden. Das funktioniert auch als Geist. Theoretisch ist es also möglich, nach dem Ableben eine zeitlang als Geist umherzuwandern und sich erst wiederbeleben zu lassen, wenn dieser Titel wieder weg ist. Doch Origin will bereits in naher Zukunft diese Möglichkeit für Tote aus dem System entfernen.

Damit jedoch der Spaß am Kampf mit anderen Spielern nicht verloren geht, gibt es nun die Gildekriege. Zwei Gruppen können sich gegenseitig denselben erklären und werden von da an Orange füreinander. Da solche Auseinandersetzungen natürlich nicht vor Stadtgrenzen halten, ist auch dort der Kampf möglich. Als Angehöriger einer im Krieg befindlichen Gilde gibt es keine sicheren Orte mehr, und selbst simples Einkaufen kann zu abenteuerlichen Erlebnissen führen. Origin hatte vorgesehen, daß Kriegsgegner sich gegenseitig looten können, ohne für kriminell markiert zu werden. Das ist auch einer der Punkte, die bisher nicht funktionieren und gerade in der Anfangszeit zu recht komischen Situationen führten. Stellt Euch einfach vor, ein Gegner geht zu Boden, sechs Kontrahenten wollen seine Sachen nehmen und ein Unbeteiligter ruft genau in dem Moment die Wachen. Die besagten sechs Männer oder Frauen werden umgehend von den Wachen getötet. Aber die Sinnlosigkeit dieses Fehlers geht noch einen konsequenten Schritt weiter. Kriminelle können von jedem gelootet werden, ohne daß die Wachen einschreiten. Das Ergebnis könnt Ihr Euch sicherlich vorstellen.

Es gibt noch viele andere Sachen, die bis jetzt nicht wie gewünscht laufen. Origin arbeitet bereits an den ersten Fehlerbereinigungen und am Feintuning. Wir halten Euch auf dem laufenden.

Sir Elric



Duelle werden mittlerweile von vielen Gilden organisiert...



...die meisten sind lediglich interne Wettkämpfe, bei denen höchstens Zuschauer...



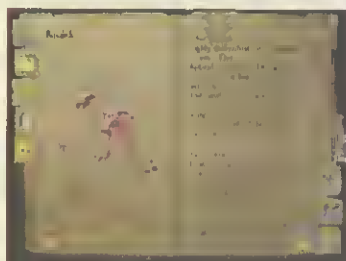
...geduldet werden. Größere hingegen erfreuen sich über Interesse von außen.

MANA

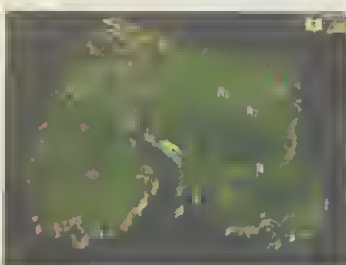
Der Weg der schwarzen Macht

Die SciFi-Reihe X-Com hat Mythos berühmt gemacht – jetzt kehren die Entwickler mit einem Fantasy-Spektakel zurück

Der Meteoritenschauer: Eine Mana-Investition, die sich auszahlt



Eine Fantasy-Enzyklopädie lädt zum Schmökern ein



In jeder Zeitepoche müßt Ihr eine Insel durchwandern

Mana - Der Weg der schwarzen Macht

Genre

Echtzeitstrategie

Hersteller

Mythos/Virgin Interactive

Erscheinen geplant
September 98

Die schlechte Nachricht zuerst: Wer glaubt, mit Mana rundenbasierte Strategiekost à la X-Com serviert zu bekommen, wird bitter enttäuscht, Echtzeit ist auch bei Mythos angesagt. Das ist jedoch kein Grund, die alten Microprose-Klassiker wieder vom Speicher zu holen. So wie die geniale Alienhutz frischen Wind ins Genre brachte, steckt nämlich auch Mana voller glänzender und innovativer Ideen, die eine Menge Spielspaß versprechen.

Als Adept der schwarzen Künste habt Ihr vieles von Eurem Onkel, einem altgedienten Magier, gelernt. Doch der ist nun entführt worden und Euch bleibt natürlich nichts anderes übrig, als den Alten aus den Klauen des Bösen zu retten. Dabei trefft Ihr in drei Szenarien mit insgesamt 34 Leveln auf eine Heerschar von Untieren, die sich im Gefolge mächtiger Zauberer befinden. Über 3000 verschiedene Terrain-Elemente werden genutzt, um Euch in keltische, griechische und mittelalterliche 3D-Welten zu entführen. Wie bei Echtzeitstrategiespielen üblich, müßt Ihr Armeen aufstellen, um den Feinden Paroli bieten zu können. Das geschieht diesmal nicht auf altbekannte Weise mittels Ressourcenförderung und Bauanweisung, sondern einzig und allein durch Zauberei. 63 Sprüche können während des Spiels eingesetzt werden, um Ritter, Drachen, Skelette, Zombies, Einhörner oder Vampire heraufzubeschwören. Natürlich habt Ihr auch noch andere Möglichkeiten, Eure magische Energie, das Mana, aufzubrauchen. Heilsprüche spenden Lebenskraft, Dornenhecken lassen sich in Windeseile beschwören, um Feinden den Weg abzuschneiden, Levitations- und Teleportationsformeln erleichtern die Fortbewegung und ein kleiner Meteo-

ritenschauer läßt nicht nur die Vegetation in Rauch aufgehen. Da Euer Charakter seine Suche als magischer Milchbubi beginnt, stehen anfangs nur wenige Sprüche in Eurem Fantasy-Filofax, erst im Lauf der Zeit wandelt Ihr Euch in einen Großmeister im Umgang mit dem Übersinnlichen. Ganz umsonst ist diese Art der Kriegsführung natürlich nicht. Jeder Spruch verbraucht Euer Mana, das sich auf natürliche Weise nur langsam wieder regeneriert. Deshalb ist es grundlegend, auf der Karte verstreute Kraftfelder mit eigenen Monstern zu besetzen, um den magischen Stoffwechsel anzukurbeln. Akuten Psycho-Energie-mangel könnt Ihr durch Aufsammeln von Mana-Rationen ausgleichen, auch Nahrung kann gefunden werden, durch die Euer Held oder dessen Kreaturen Lebenskraft zurückerhalten. Neben den grafisch ansprechenden, interaktiven Landschaften und den satten Anklängen an klassische Rollenspiele soll Mana besonders durch die Kreaturen-KI beeindruckend, die jedem Monster charakteristische Verhaltensweisen verleiht. *sf*



Auch Gebäude können erstürmt werden

„Jedoch wer versagt, den listigen hereinzulegen und den starken zu besiegen... wird als letztes mein zufriedenes lächeln sehen, wenn wer stahl meiner klinge durch sein fleisch dringt.“

WARLORDS III DARKLORDS RISING™

*Das Kriegsepos von Eroberung
und Strategie geht weiter...*

ERWEITERTE SPIELTHEME

4 NEUE Kampagnen und 15 neue Einzelzenarios plus die Original Szenarios

FORTSCHRITTLICHE KI Die aggressive, herausfordernde KI paßt sich jedem Gegner an, kontert Zug um Zug und entwickelt ihre eigenen dynamischen Strategien.

NEUE MULTIPLAYER SPIELE

Führen Sie Ihre Armeen in 9 neuen Multiplayer Kampagnen mit bis zu 8 Spielern, u.a. CAPTURE THE FLAG, FORTRESS, KING OF THE HILL und CLASH OF THE TITANS. Alle Kampagnen sind für das Multiplayer Spiel über die Red Orb Zone und für

MPLayer, TCP/IP und LAN optimiert.

MEHR HELDEN, EINHEITEN

5 neue Helden und 31 neue Einheiten erweitern das Spiel auf jetzt 35 Helden und 95 Einheiten, jede mit ihren eigenen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten.

MEHR ZAUBER 19 neue Zauber und 9 neue Fähigkeiten ergänzen das Spiel auf insgesamt 35 Zauber und 40 Fähigkeiten

PI Umfassender Spieleditor, gleichzeitige Züge im Echtzeit Modus und zufällig variierende Karten



Erh. Ulrich Auer

developed by



published by



PC CD-ROM

Copyright © 1998 Strategic Studies Group, Inc. All rights reserved. Warlords III, Dark Lords Rising, Red Orb Entertainment, and 33G are trademarks of Strategic Studies Group, Inc. and/or its product lines. 33G is a registered trademark of Strategic Studies Group, Inc.

www.warlords3.com

CAESAR 3

Feuer, Feuer! Da hatten wir wohl zuwenige Arbeitskräfte in den Präfecturen

Das große alte Aufbaustrategie-spiel geht in die dritte Runde. Wirtschaft und Kohortenkampf im römischen Imperium



Der erste Schritt ist getan...



... und schon strömen die Siedler aus der Provinz heran

Caesar 3
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
Sierra/Cendant
Erscheinungsplan
Ende '98



Schon die alten Römer... errichteten ein komplexes Staatswesen und erzbürokratisch verwaltete Städte. Das ideale Thema also für eine unterhaltsame Wirtschafts- und Aufbaustrategie. Der Vorgänger – Caesar 2 – glänzte mit einem ausgefuchsten Städtebau, der sich am Vorbild SimCity2000 durchaus messen konnte, atmosphärischen Details und einer Karriereleiter vom Bürger quer durch alle Titel und Ämter der römischen Republik bis hin zum Imperator. Der Gefechtsteil dagegen war eher edel und schlicht gehalten, mit anderen Worten: nicht gerade aufregend. Durch das ständige Neubeginnen nach einer erfolgreichen Beförderung kam darüberhinaus etwas Wiederholung, wenn nicht gar Langweile auf, so daß sich bei allem historischen Coleur nur die eingefleischtesten Wirtschaftsstrategen in das Spiel verbeißen konnten. Wie soll nun die neue Generation der Römer-Simulation dieses Problemchen in den Griff kriegen und gleichzeitig mit der angewachsenen Konkurrenz mithalten? Augenfällig ist zunächst die komplett neue Grafik, die sich hinter keinem anderen aktuellen Spiel verstecken muß. Alle Gebäude und Personen sind genau dargestellt, weit besser als im Vorgänger, der ja an sich schon ein Augenschmaus war. Zeitgeistgerecht bietet auch die Landschaft Labsal für das müde Feldherrenauge. Die Aufteilung in einen Stadt-, Kampf- und Provinzbildschirm ist dagegen weggefallen – alles spielt sich auf der Ebene der jeweiligen Provinzstadt ab. Auch die Farmen, Tongruben und Erzminen werden in die Peripherie der Stadtkarte plaziert und mit Wegen an das Zentrum mit Wohnvierteln und Werkstätten angebunden. Dagegen zeigt die Karte des Imperiums andere Städte, mit denen, gefüllte Warenlager vorausgesetzt, lukrativer Handel begonnen

werden kann. Die Kampagne, wieder mit dem Ziel des Caesarenlorbeers, beginnt sozusagen viel weiter unten: Ihr startet im Jahr 500 vor der Zeit, bildet zunächst ein ganz kleines, mickriges Dorf auf der italischen Halbinsel und werdet vom Imperator wenn, dann nur mit Unwillen wahrgenommen. Ist diese erste, leichte Aufgabe erledigt, werdet Ihr in den Bürgerstand erhoben (immerhin!) und dürft die Siedlung zu immer größeren Höhen führen. Dabei stehen Euch sowohl der bekannte Berater und die Statistiken im Senatsmenü als auch die persönlichen Wünsche und Bedürfnisse der Bewohner als Quellen nützlicher Hinweise zur Verfügung. Durch Anklicken erfahrt Ihr die Einstellung Eurer Untertanen, sie erzählen es sogar stimmig. Aber nicht nur die weltlichen Probleme, sondern auch die Wünsche der Götter müssen beachtet werden. Mars, Venus, Ceres, Merkur und Neptun wollen mit ausreichenden Tempelbauten sowie gelegentlichen Festspielen und Wagenrennen geehrt und besänftigt werden, sonst regnet es Katastrophen und der Caesarenthron bleibt Glücklicheren vorbehalten... fe



Alle Problemzonen werden in klassischer Säulenform dargestellt

NEU

AUFGETAUCHT

HISSCORE



UND ABGESAHT



Der Volltreffer unter den Voodoo2™-Karten:
miroHISCORE² 3D. Keine Andere verdient diesen Namen.

miroINFO (0 18 05) 22 35 26



the visual solution

miro 
MEDIA

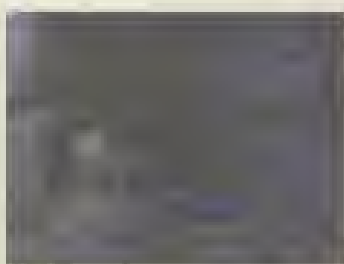
- 3Dfx Interactive™ Voodoo2™ 3D-Beschleuniger
- 12 MByte EDO DRAM, 100 MHz • Add-on Board
- 3D-Schnittstellen-Support: Direct3D, Glide, OpenGL

miroHISCORE² 3D short-check

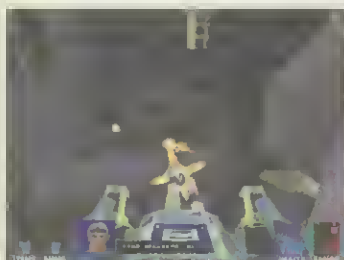
SiN

**Bald
veröffentlicht
Ritual seine
sündige Ballerei
mit hohem
Realismusfaktor**

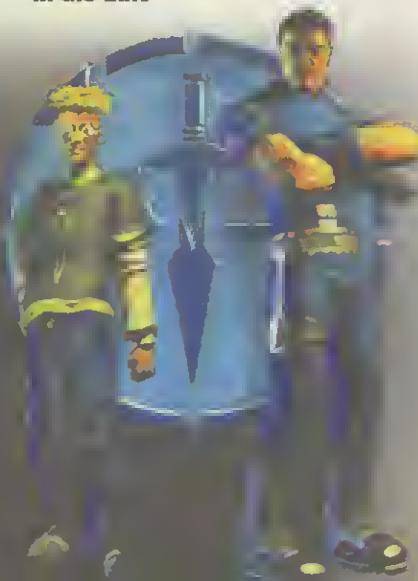
**So sehen also
Bankgebäude
im 21. Jahr-
hundert aus**



**Die Feulenzerei ist bald
vorbei**



**Von einem Hubschrauber aus
blasen wir Raketenstellungen
in die Luft**



Der Tag, an dem der erste Ego-Shooter aus dem Hause Ritual Entertainment erscheinen wird, rückt näher. Als kleinen Vorgeschmack auf dieses Ereignis stellte man am 26. Juli unter dem Motto „Sinday, bloody Sinday“ eine Demo des kommenden Action-Happenings ins weltweite Netz. Die Wartezeit auf das Produkt, das wir Euch bereits in Ausgabe 3/98 ausführlicher vorgestellt haben, wurde aber dadurch nicht verkürzt, sondern noch unerträglicher gestaltet. Denn was sich in dieser Schnupperversion bezüglich des Gameplays von „SiN“ offenbart, läßt zweifellos einen absolut hochkarätigen Titel erwarten.

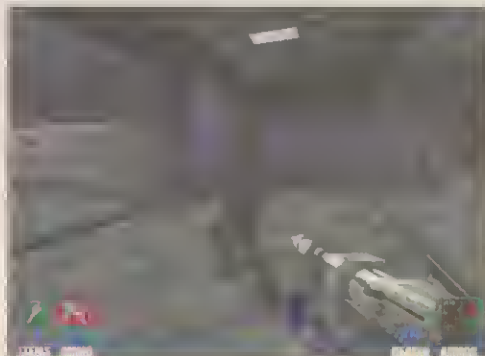
Als John Blade, Mitglied der Sicherheitsorganisation Hardcorps, bewältigt Ihr Euren ersten Einsatz in der Stadt Freeport. Verbrecher sind in eine Bank eingedrungen und haben die Angestellten als Geiseln genommen. Am Tatort angekommen, nehmt Ihr erst einmal von einem Helikopter aus die sich auf den Dächern herumtreibenden Schurken sowie stationäre Geschützstellungen aufs Korn, um anschließend in dem Bankgebäude die Kriminellen ins Jenseits zu schicken.

Euer Waffenrepertoire umfaßt in der Demo das herkömmliche Equipment wie Magnum, Shotgun und MG. Sollte Euch die Munition einmal ausgehen, könnt Ihr Euch immer noch mit den Fäusten verteidigen. Außerdem kehrt in „SiN“ ein Feature aus alten Shooter-Tagen zurück: Der „Use“-Button. Durch Tastendruck öffnet Ihr also

Türen oder aktiviert irgendwelche Schalter, nehmt gar nützliche Gegenstände (Panzerungen für Oberkörper und Beine, oder einen Health-Bonus) von gemeuchelten Widersachern auf, bedient Computerterminals oder benutzt öffentliche Münzfernsprecher (vorrausgesetzt natürlich, Ihr verfügt über das nötige Kleingeld). Während des Geschehens gibt Euer Alter Ego gelegentlich trockene Kommentare in der Tradition des Blondschofes Duke zum besten. Obendrein steht Ihr in ständiger Verbindung mit JC, der Euch vom Hardcorps-Hauptquartier aus mit neuen Informationen et cetera versorgt. Per F1 könnt Ihr zudem – wie schon bei dem aktuellen Produkt von id Software – jederzeit Eure Missionsobjektiven einblenden, die sich zuweilen auch während des

Spiels ändern.

Was die Grafik anbelangt, so binkt „SiN“ dem derzeitigen Klassenprimus „Unreal“ natürlich hinterher. Die Optik ist weder so verspielt über-



Make my day!

Elexis kommt...



laden wie bei „Unreal“, noch so düster wie bei dem jüngsten Sproß der id-Family, auf dessen modifizierter Engine der Actionkracher programmiert wird. Das Szenario wirkt eher schlicht, ohne dabei jedoch reizlos zu sein. Davon abgesehen scheint sich die Zukunft, zumindest die Schauplätze betreffend, nicht so stark von der Gegenwart zu unterscheiden. Das Ambiente könnte man jedenfalls auch in einer heutigen Großstadt entdecken. Diese Realitätsnähe macht sich außerdem noch bei anderen Gelegenheiten bemerkbar. So werden Einschußlöcher in Objekte visuell dargestellt, der virtuelle Lebenssaft eines getroffenen Fieslings spritzt an eine nahegelegene Wand und gezielte Schüsse auf bestimmte Körperteile sind ebenfalls möglich (und mitunter auch munitionssparend). Überdies kann die Kulisse etwa durch Schuß aus der Shotgun verändert, beziehungsweise demoliert werden. Selbst eine Kaffeetasche zerspringt, sobald sie mit einem Projektil Bekanntschaft

schließt. Ob die Gegner mit einem zufriedenstellenden Maß an künstlicher Intelligenz ausgestattet sind, läßt sich noch nicht zweifelsfrei beurteilen. Zumindest laufen sie in Deckung und verschansen sich hinter Pfeilern, Sofas und anderen schutzspendenden Accessoires, die die jeweilige Örtlichkeit zu bieten hat.

So kurz die Exkursion nach Freeport im Single-Player-Modus auch ausgefallen ist, immerhin haben die Entwickler dem Demo zwei Deathmatch-

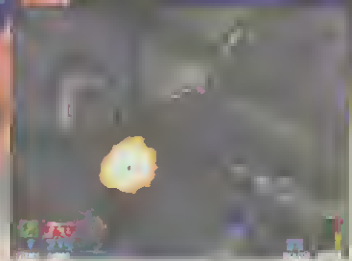
Maps spendiert, die die Lust auf sündige Multiplayer-Gefechte schüren. Zwei weitere Wummen bereichern dabei das Arsenal der Vernichtungswerkzeuge: Der Raketenwerfer und eine Sniper-Rifle. Dementsprechend frohlockt das Herz jedes hinterhältigen Heckenschützen, der sich gemütlich auf die Lauer legen und herumhastenden Mitspielern über größere Distanz hinweg das Lebenslicht ausknipsen kann. Auf die weiteren Deathmatch-Level darf man zurecht gespannt sein, denn schließlich haben die verantwortlichen Designer schon bei dem ersten Missionpack für ids Beben in dieser Hinsicht ganze Arbeit geleistet.

In der Demo noch nicht anwählbar ist der Menüpunkt „Headquarters“, den wir aber schon aufgrund einer „E3-Demo“ in Augenschein nehmen konnten. Dahinter verbirgt sich eine Art Trainingsmodus, in dem Ihr im Hauptquartier von Hardcorps in diversen Arealen mit den unterschiedlichen martialischen Gerätschaften auf Pappkameraden ballert und dadurch Eure Trefferquote verbessert.

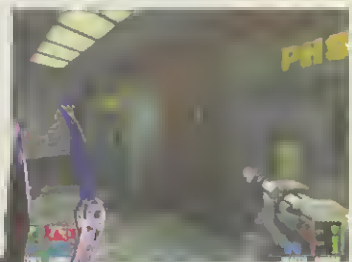
Auf den Auftritt von der Elexis Sinclair, der wohl attraktivsten Bitch des Computerspielgenres, müssen die Shooter-Enthusiasten allerdings bis zum fertigen Produkt ausharren. Im Einzelspielermodus taucht sie außer in Form eines Plakates auf einem Häuserdach nicht auf und ihr Charakter ist auch für Multiplayer-Schlachten noch gesperrt. Die Spannung steigt...

cis

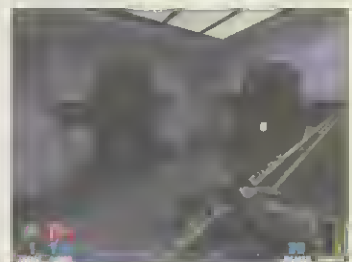
Noch hat uns dieser Schurke nicht bemerkt



Da sind wir wohl in die Schußlinie geraten



Die Telefone sind nicht nur Zierde, man kann sie auch benutzen



Der Schein trügt: Hinter jeder Ecke könnte sich einer der Geiselnnehmer verstecken

SIN
Genre
Action
Hersteller
**Ritual
Entertainment/
Activision**
Erscheinen geplant
September '98

AB 18



MAYDAY

sieht **GEIL** aus

spielt sich
auch so

Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogrames.de>

Exklusivvertrieb
Österreich & Schweiz



Publischer



JoWood
Productions

<http://www.jowood.at>

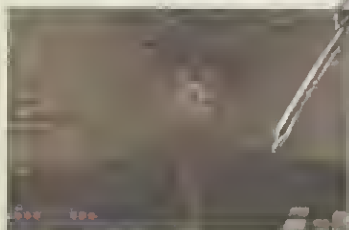
Developed by



GOTHIC

Die Hungen im Ruhrpott können sich freuen – dank Piranha Bytes dürfen sie bald durch Bergwerkstollen kriechen...

Auf jeden Fall hilft ein netter Feuerball



In die Ecke gedrängt...



Mit dem Schwerte in der Hand kommt man durch das Höhlenland

Gothic
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Piranha Bytes
Erscheinen geplant
1999



Die Welt schrumpft Jahr für Jahr zusammen, und auch im Spielbereich scheint man durch Verschmelzung der Genres neue Wege gehen zu wollen. Selbst die Deutschen beteiligen sich an diesem Prozeß, wie „Gothic“

beweist, das dem Rollenspiel, in den Schafspelz des 3D-Actionadventures gekleidet, neue Freundeskreise erschließen will. Über die Story (ein zu Zwangsarbeit im Bergwerk Verurteilter wird in die Minen geschickt, von wo aus es wegen magischer Barrieren kein Entkommen gibt) haben wir bereits in der Mai-Ausgabe berichtet, aber es gibt auch noch einiges zum Gameplay zu sagen... Fangen wir gleich mal bei den Kämpfen an, wo es nicht (wie im Actionadventure üblich) auf die Reflexe und Kampfeskünste des Spielers vor dem Monitor ankommt, sondern in erster Linie auf die Fertigkeiten und Skills, die der Charakter im Laufe der Zeit erworben hat. Anders gesagt: Der Spieler mag noch so ein flotter Fecht-Hecht sein, solange sein digitales Alter Ego nur ein schlapper Stolperer ist, sollte er sich genau überlegen, mit wem er sich anlegt. Auch haben die Programmierer Andeutungen gemacht, daß es möglich sein könnte, in bestimmten Situationen und unter bestimmten Voraussetzungen andere Häftlinge als Partymitglieder anzuwerben.

Ziel der ganzen Veranstaltung ist natürlich, aus dem Gefängnis zu entkommen – das aber kann auf ganz verschiedenen Wegen erreicht werden. Verschiedene Wege deshalb, weil sich der Spieler früher oder später einer der Fraktionen in der Minenkolonie anschließen müssen, und da kommen neben drei großen Gruppen auch noch etliche eher berufsmäßig orientierte Gilden in Frage. Diese Entscheidung bedeutet nicht nur,

daß man neben neuen Freunden nun auch neue Feinde gewonnen hat (nämlich die jeweiligen Konkurrenten des eigenen Clans), sondern sie hat auch Einfluß auf die Fähigkeiten, die man erlernen kann, und, im Zuge dieser Spezialisierung, auf die Art der Rätsel und Quests, die dem werdenden Helden noch bevorstehen. Ein reiner Prügelknabe z.B. wird den Stil des Abenteuers mehr in Richtung „Hau-druff-und-Schluß“ verschieben, während Diebe oder Psioniker hinterhältigere Arten des Kampfes kennen und auch mehr Rätsel zu lösen haben werden.

Apropos hinterhältig: Man sollte die Monster hier nicht unterschätzen, denn sie werden gern versuchen, den Spieler in Fallen zu locken oder durch die Zusammenarbeit mit anderen Monsterrassen Vorteile zu erlangen. In diesem Zusammenhang wird von den Programmierern z.B. die Situation erwähnt, daß große Trolle probieren könnten, die kleinen Goblins über den Spieler hinweg in dessen Rücken zu werfen, so daß der arme Kerl nunmehr von zwei Seiten aus in die Zange genommen werden kann. Junge, Junge, sollte der Tag tatsächlich näherrücken, an dem wir uns mit wirklich schlauren Bösewichten auseinandersetzen müssen...?

jn



Na, was gibt's denn da zu sehen?

2

hochexplosive Game-Packs!



Inkl. TOP TITEL
„CARMAGEDDON -
Fahrt zur Hölle“
dt. Version

3 Preisgekrönte Spiele
in einem Pack



MEGA

82%
GameStar
Megapak 9



- 7 Original-Vollversionen auf 10 CD-ROMs
- Unschlagbarer Preis
- Renommierteste Publisher
- Überwiegend deutsch

Best. Nr.: ECD266010K

nur **DM 79,95**
öS 589,00 / sFr 75,00*



- 3 hochkarätige, preisgekrönte Games
- Beste Beurteilungen in der Fachpresse
- Komplette deutsch

Best. Nr.: ECD408001K

nur **DM 69,90**
öS 498,00 / sFr 65,00*



Überall im guten Fachhandel

KOCH
DISTRIBUTION

Im Vertrieb von KOCH Media:
D: Lochhamer Straße 9
82152 München / Planegg
Ö: Tivoligasse 25 • A-1120 Wien
CH: Poststraße 10 • CH-9201 Gossau

Pro Design, München

* unverbindliche Preisempfehlung

EARTHWORM JIM 3D

Die Rückkehr
des heroischen
Wurms



Kühe sind natürlich auch
wieder mit von der Partie



Die Schweine fliegen heute
tief

Jim legt eine
flotte Sohle aufs
Parkett



Mit dem ersten Titel „Earthworm Jim“ eroberte Shiny Entertainment vor ein paar Jahren den Olymp des Jump'n'Run-Genres. Die witzigen Eskapaden des skurrilen Charakters beschlagnahmten 16-Bit-Konsolen und später dann auch so manchen PC und zwar so erfolgreich, daß Warner Bros. dem rückgratlosen Superhelden sogar eine eigene, inzwischen allerdings eingestellte Cartoon-Serie spendierte. Nach einer Ruhepause kehrt der coolste Wurm der Softwaregeschichte bald auf PC, Playstation und N64 zurück. Und siehe da: Auch er wagt den Sprung in die dritte Dimension und bestreitet seine neuen Abenteuer bei völliger Bewegungsfreiheit.

Diesmal hat Jim ordentlich eins auf die Nuß bekommen und driftet ziellos im geistigen Nirwana. Es gilt nun dem Wurm dabei zu helfen, sein Hirn wieder zusammenzuflicken, um den unhaltbaren Zustand zu beenden. Für die Reparaturarbeiten müßt Ihr verschiedene Bereiche der derangierten Psyche aufsuchen, die sich aus sechs mentalen Welten mit einem Gesamtumfang von 32 Levels zusammensetzen und seine Phobien, Erinnerungen und Fantasien reflektieren werden. Das Zwerchfell wird dabei sicher extrem strapaziert, da sich Jims Wunsch, einmal in einer heruntergekommenen Westernstadt als Sheriff für Recht und Ordnung zu sorgen, in seinem verwirrten Geist ebenso manifestiert, wie der übermäßige Konsum von zu vielen Horror-

filmen. Alten Bekannten wie Psychrow, Evil The Cat und Professor Monkey-For-A-Head werdet Ihr neben neuen Kontrahenten (darunter beispielsweise die Disco-Zombies und Rabid, ein durchgeknalltes Karnickel) ebenfalls wieder begegnen. Bei 13 Waffen – von der Egg-Gun, die Stinkbomben schleudert, bis hin zum Gänseblümchen verschießenden Friedensstifter – sollte allerdings ausreichend Verteidigungsgerät vorhanden sein. Racing-Einlagen, bei denen der Superwurm auf der Pocket-Rocket oder mit Hilfe von als Snowboards mißbrauchten Schweinen dem Geschwindigkeitsrausch frönt, werden zudem das nicht lineare Gameplay auflockern. Obwohl „Earthworm Jim 3D“ nicht von David Perry und seinen Mannen bei Shiny Entertainment entwickelt wird, sondern VIS Interactive das Spiel für Interplay realisiert, könnte Crystal Dynamix' PC-Referenz-Hüpfer „Gex 3D“ im September ernsthafte Konkurrenz bekommen. *cis*



Ob die Kuh Jim etwas Böses will?

Earthworm Jim 3D
Genre
Jump'n'Run
Hersteller
VIS
Interactive/Interplay
Erscheinen geplant
September '98

9 gute Gründe,

anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 50 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-
LAND- UND AMPHIBIENEHHEITEN



INTERAKTIVE TERRAIN



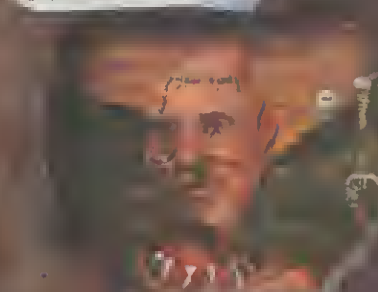
BIS ZU 8 SPIELER MULTIPLAYER-FÄHIG



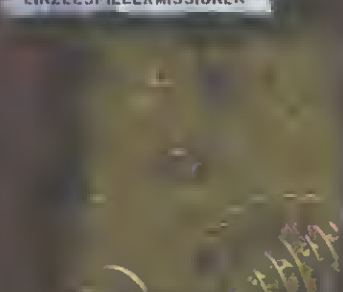
INGAME-KONSTRUKTION VON
EINHEITEN



3 VERSCHIEDENE RASSEN



11 NON-LINEARE
EINZELSPIELERMISSIONEN



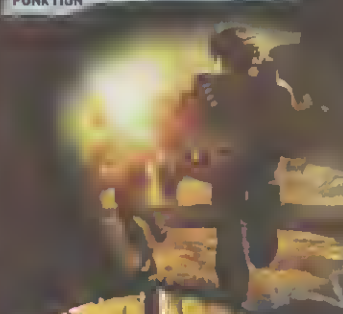
KOMPLETTE MISSIONS-, KI- UND
MULTIPLAYER-EDITOREN



WEITERENTWICKELTES WAYPOINT-
SYSTEM



WHAT YOU SEE IS WHAT YOU KILL -
FUNKTION



„SI EINSATZE, DIE SICH IN EINER BESTIMMTEN STRATEGISCHEN KATEGORIE
EINIGE FUNKTIONEN ANFÜHREN DÜRFEN.“

„SCHON IN DER BAROCK-VERSION BESTACH MICH EINE SEHR GUTE
SPIELBALANCE AN DER GRAFISCHEN OPTIK, SO DASS SIE SICH AUF MEHR
EINEN GEHEIMTIP FÜHREN DÜRFEN.“

„DIE COMPUTER-RECHNUNG ZUM BESTEN, WAS DAS GEYRE
ZUR ZEIT ZU SIEH HAT.“

„ZUM ERSTEN MAL MIT ICH IN EINEM STRATEGISCHEN SPIEL
WIRKLICH DEN EINDRUCK, DASS DIE COMPUTER-GEHÖR (UND) KEINE KLEINE
SCHWACHSTELLE SIEBARKEIT AUSNUTZEN.“

KRÜSSPIRE

KKND 2



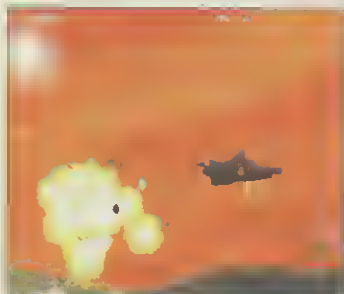
DIE LÄTZEN KREISEL NEUERENTWICKELUNG.



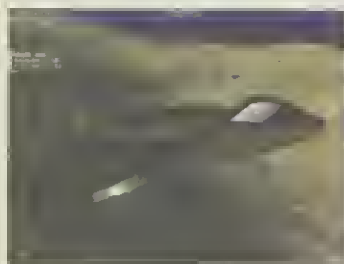
SURVIVAL

Die deutsche
Antwort auf
„Incoming“

Das martialische
Geschehen verwöhnt
den Spieler grafisch
mit phantastischen
Explosionen



Feindliche Einheiten haben
nichts zu lachen



Recht schnittig, dieses
schmucke Kampfgefährt

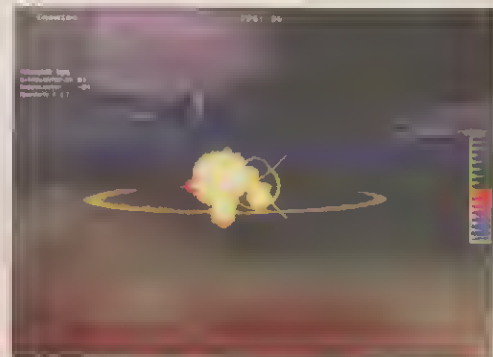
Survival
Genre
Action
Hersteller
Enjoy Entertainment
Erscheinen geplant
3. Quartal '98

Deutsche Actionspiele genießen bislang keine sonderlich gute Reputation. Mit Grauen erinnert sich der Zocker noch vage an den kläglichsten Versuch eines Ego-Shooters namens „Angst“, und auch Produkte wie „The Hidden Below“ oder „Project Paradise“ waren in spielerischer Hinsicht ebenfalls keine revolutionären Offenbarungen. Während hiesige Entwickler mit Aufbaustrategie, knochentrockenen Wirtschaftssimulationen und Managerprogrammen Erfolge feiern, gewinnen sie mit Actiontiteln größtenteils nicht mal einen Blumentopf. Die junge Firma Enjoy Entertainment will nun den Beweis dafür abliefern, daß spektakuläre Ballereien durchaus auch in Deutschland entstehen können. Erst im Januar dieses Jahres frisch gegründet, befindet sich mit „Survival“ bereits das erste Release des Softwarehauses im Landeanflug auf die mit 3D-Beschleunigerkarte ausgestatteten PCs.

Im Jahre 2235 ist es wieder einmal soweit. Die Menschheit hat inzwischen Kolonien auf verschiedenen Planeten außerhalb unseres Sonnensystems errichtet. Diese Außenposten der menschlichen Zivilisation existieren völlig unabhängig voneinander und werden aus heiterem Himmel zur Zielscheibe von außerirdischen Attacken. Als die Aliens eine Kolonie nach der anderen in Schutt und Asche legen, wird kurzerhand für Schutz- und Verteidigungszwecke die Survival-Gruppe ins Leben gerufen. Der Spieler wird nun als Mitglied dieser Truppe in einem Kampfgefährt über das in Echtzeit gerenderte Terrain diverser Gestirne düsen und sich über 30 Missionen lang beispielsweise mit dem extrater-

restischen Geschmeiß beharken, eine Kommunikationsverbindung zu Kolonisten herstellen oder Vehikel eskortieren müssen. Dem Geschehen werdet Ihr wahlweise aus der Cockpit-Ansicht oder in der Außenperspektive folgen und mit acht unterschiedlichen Waffensystemen, darunter Laserkugeln und ferngesteuerte Raketen, die in der Luft und zu Lande agierenden Streitkräfte des Gegners pulverisieren können. Manche Aufgaben müßt Ihr dabei im Alleingang bewältigen, bei anderen erhaltet Ihr wiederum Unterstützung von Kolonisten oder anderen Mitgliedern des Survival-Teams. Grafisch will man dem 3Dfx-verwöhnten Spieler so ziemlich alles kredenzen, was ein zünftiges Schützenfest auszeichnet. So gehören unter anderem gigantische Explosionen sowie Nebel-, Rauch-, Licht- und Schatteneffekte, Lens Flares und Alpha Blending zu den Spezialitäten, mit denen „Survival“ optisch prahlen möchte. Um die Attraktivität noch zu steigern, ist darüber hinaus zu einem späteren Zeitpunkt die Veröffentlichung von Zusatzmissionen und einem Editor geplant.

cis



Soetwas sieht man immer wieder gern



GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

evil attacks

Das Action - Adventure

Jetzt im Handel erhältlich
ISBN 3-89185-902-3 · www.sinclair.de

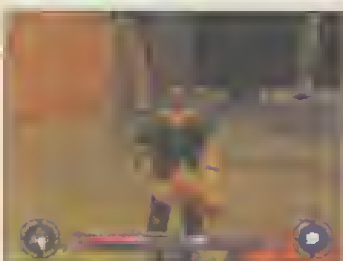
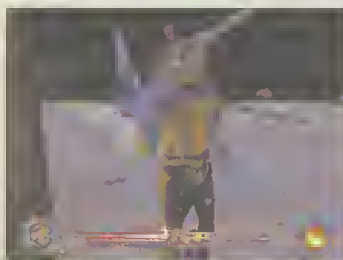
bitlab

BASTEI
digital

bitlab
<http://www.bitlab.de>

O.D.T.

Hätte Jules Verne Fantasy geschrieben – dann wäre wohl sowas ähnliches wie dies hier dabei herausgekommen...



Drei Auswahl-Charaktere: Die Schöne und die zwei Biester

O.O.T.
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
4. Quartal 98



Öha! Schnell weg von hier!

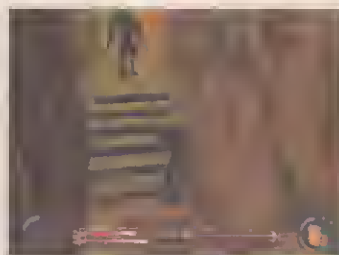
Wenn Zeppeline auf seltsamen Turmgebäuden notlanden, dann kann man ja in aller Regel ganz schön was erleben. So ist es auch hier: Das Luftschiff Nautiflyus, unterwegs zur Grünen Perle, welche allein die gräßliche Seuche beenden kann, scheitert auf dem Dach eines solchen Riesen-Bauwerks. Um weiterfliegen zu können, wird Gas für die Füllung der Ballons benötigt, folglich muß sich einer der Überlebenden des Unfalls auf den Weg nach unten machen. Vier Kandidaten stehen zur Auswahl, nämlich zwei hand- und fußfeste Schlagetots, eine wehrhafte Dame und ein übernatürlicher Zauberer. In Lara-Perspektive (also mit der „Kamera“ im Rücken) macht sich der oder die Auserwählte auf die Socken, wobei sich die Umgebung je nach Laufrichtung locker flockig auf dem Bildschirm dreht. Die Charaktere selbst wirken dabei nicht so furchtbar überzeugend, weil ziemlich grobpolygonig. Animationsmäßig aber kann die Engine voll begeistern: Der „Kleiderschrank“ unter den Figuren wankt z.B. einher, wie ich es nicht besser könnte, während das Mädcl leichtfüßig wie ein junges Reh durch die Gegend hüpf. Kein Wunder, denn die Bewegungsabläufe der Figuren wurden immerhin per Motion Capturing eingefangen...

Die Figuren können springen, klettern und sich ducken; auch ist es möglich, die diversen herumliegenden Kisten und Fässer per Fußtritt oder Schuß zu zerstören – manchmal findet sich auf diese Weise wichtiger Nachschub. Abgesehen von Fallen der verschiedensten Art, die etwa durch bloßes Näherkommen oder auch durch sensitive Bodenplatten ausgelöst werden können, sind die unheiligen Hallen natürlich auch von Viechern übelster Art dicht bevölkert. Die gefährlicheren der Monster können leider sogar mit Schießgewehren umgehen, aller-

dings wirken die meisten von ihnen ebenfalls recht blockig und wenig detailliert. Wichtige Objekte (Munition, Mana, Lebensenergie, Schlüssel und anderes) schweben in Jump & Run-Manier unübersehbar, aber manchmal nur schwer erreichbar über dem Boden, und auch gespeichert werden darf nicht etwa beliebig, sondern nur an bestimmten Punkten.

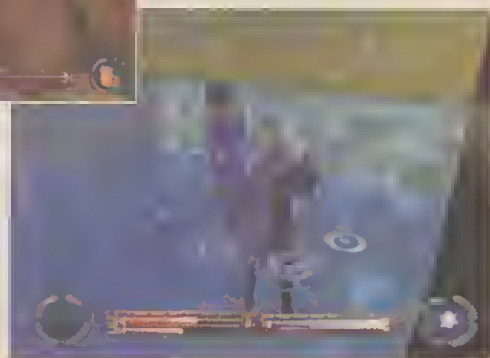
Der Storybackground mit seinen seltsamen Flugapparaten (nicht umsonst heißt das Luftschiff „Nautiflyus“) hat eine Menge von Jules Verne abgeschaut – das eigentliche Gameplay ist dann aber eher fantasymäßig mit Anleihen beim Horror-Genre. Dieser Gänsehaut-Effekt wird durch die düsteren, unheimlichen und oft genug bizarren Katakomben noch verstärkt. Insgesamt warten acht große und thematisch unterschiedliche Level mit 40 verschiedenen Widersachern auf

den Nautiflyus-Retter, der sich zum Glück nur mit den Feinden auseinandersetzen muß, weil das Handling wirklich glatt und intuitiv vonstatten geht. *jn*



Hallihallo, darf ich mal kurz vorbei?

Ah, endlich mal wieder Munition



ALPHA CENTAURI

Wir hatten Euch schon im Maiheft der Power Play über die Grundzüge von Alpha Centauri informiert. Jetzt kam Altmeister Sid Meier kurzfristig nach Deutschland, um weitere Details zu entbullen. Noch immer ist das Spiel mitten in der Entwicklung und wir können nicht vor Jahresende damit rechnen, aber im Oktober soll's einen Vorgeschmack in Form einer Demo geben. Allgemein wird das Spiel als Nachfolger von Civilization 2 gehandelt, tatsächlich ist die Struktur ähnlich. Erfreulicherweise sind aber reihenweise neue Features dazugekommen, davon viele, die sich begeisterte Rundenstrategen schon immer gewünscht hatten. So verspricht Sid verbesserte Multiplayereigenschaften wie einstellbare Rundenzugzeiten und sagt: „...es wird möglich sein, eine komplette Partie Alpha Centauri im Internet innerhalb von eineinhalb Stunden zu spielen.“ Das ist machbar, da der Computer auf Wunsch alle Städte regiert, also Assistenten bereitstellt, die sich um die Verwaltung kümmern, während der Regierungschef sich auf Erforschung und Eroberung konzentriert. Durch die simultane Rundenzugweise ist es erforderlich, sehr schnell zu reagieren, etwa um eine strategische Position oder ein Rohstofflager einzunehmen. Dadurch entstehen innerhalb einer Runde spannende, ja hektische Momente. Jeder Spieler kann die voreingestellten Eigenschaften der sieben Standard-Regierungsformen übernehmen oder sie in weiten Grenzen verändern. Mehr Polizei oder mehr Liberalität? Kostenloses Gesundheitssystem, Pressefreiheit, prozentualer Aufwand für



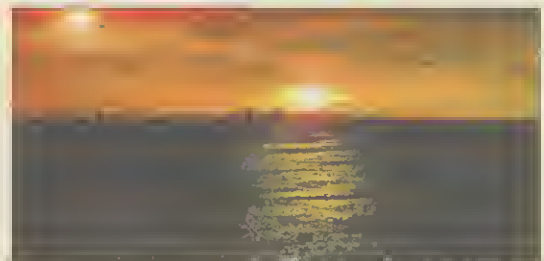
Die Konstruktion der eigenen Units ist ein Fest für echte Strategen

Forschung, alles hat Einfluß auf die Entwicklung des Staatesystems. Ihr gewinnt ein Spiel nicht nur durch beherztes Ausrotten aller Konkurrenten, sondern auch durch konsequente Erforschung neuer Wissenschaftszweige, die Eure Nation auf einen höheren Bewußtseinslevel bringen und somit der Menschheit völlig neue Gebiete erschließen. Auf dem Weg dorthin könnt Ihr jede einzelne Einheit nach Eurem jeweiligen Stand der Forschung beliebig ausrüsten und umbauen und damit völlig individuelle Waffensysteme erschaffen. Auch die Diplomatie-Optionen wurden extrem erweitert. Ihr könnt Energie gegen Technik, Bündnisse oder Stimmen bei der Wahl zum planetaren Gouverneur eintauschen. Dieser wiederum hat die Chance, Abstimmungen des planetaren Rates – „sollen wir die Polkappen abschmelzen?“ – mit seinem Veto zu blockieren und damit seine eigenen Interessen stärker zu betonen. Völlig neue Eingriffsvarianten wurden erfunden, Ihr habt – ähnlich wie in einem Editor – die Möglichkeit das Terrain zu verändern, etwa um landwirtschaftliche Anbaufläche zu schaffen oder um Euren Bodentruppen einen Weg zum Feind zu ebnen. Keine Frage, daß eine solche Aktion galaktische Kosten verursacht, um die Spielbalance zu erhalten. Weitere Details könnt Ihr in unserem Interview mit Sids Kollegen Brian Reynolds erfahren.

Was kommt nach Civilization?
Sid Meier
enthüllte neue
Features seines
Strategiewerkes



Rohstoffe, Population und Militäractionen sind auf derselben – zoombaren – Karte zu betrachten



Alle Ereignisse werden durch stimmungsvolle Videosequenzen dargestellt



Diplomatie ist hier eine verzwickte Sache

Alpha Centauri
Genre
Strategie
Hersteller
Firaxis/EA
Erscheinen geplant
Dezember '98

ASGHAN

„Die By The Sword“ und „Deathtrap Dungeon“ waren erst der Anfang...

Der Zauberer will Asghan in die Knie zwingen



Ganz schön groß, das Vieh!

Seit Ende 1987 ist die französische Entwicklerfirma Silmarils – benannt nach den drei mythischen Edelsteinen aus dem J.R.R. Tolkien Roman „Das Silmarillion“ – in der Branche der Unterhaltungssoftware umtriebig. Zu ihren

bekanntesten Werken zählt mit Sicherheit die RPG-Reihe „Ishar“, die bislang drei Teile umfaßt. Mit „Asghan“ beschreiten die Programmierer jetzt den trendigen Pfad des Action-Adventures. Eingebettet in ein Fantasy-Szenario wird der Spieler als Titelheld Asghan durch die Lande ziehen, um auf dem Eiland Syth die dort in Höhlen hausenden Drachen zu meucheln, bevor diese sein Königreich zerstören können, und außerdem noch so ganz nebenbei den Tod des Vaters rächen.

Abgesehen von den feuerspeienden Geschöpfen werden sich Euch, dem Helden, eine Vielzahl von anderen Kreaturen in den Weg stellen. So laßt Ihr unter anderem Orks, Skelettkrieger, Zyklopen, Minotauren, Elfen, Geister, Zombies, Amazonen, Gargoyles, Fledermäuse sowie Reptilien – und Spinnenwesen den gehärteten Stahl Eures Schwertes spüren oder macht sie mit Shurikens, Armbrustpfeilen und Zaubersprüchen unschädlich. Im fertigen Spiel sollen sich mehr als 60 verschiedene Gegner in den Regionen herumtreiben. Während der Drachentöter die diversen Schauplätze (Wälder, verschneite Gebirgsketten, Klippen, Vulkanlandschaften, Dungeons, Ruinen, Folterkammern und Kerker) aufsucht, wird er zudem so manches Puzzle lösen und Geschicklichkeitseinlagen bewältigen müssen, damit keine der zahlreichen Fallen seiner gefährvollen

Mission ein vorzeitiges Ende bereitet. Zu diesem Zweck wird Asghan nicht nur zehn unterschiedlich geführte Schwerthiebe austeilen, sondern auch springen, klettern, zur Seite hin ausweichen, sich an Felsvorsprüngen festhalten, schwimmen und tauchen können. Gegenstände wie Gold, Schriftrollen, Schlüssel und ähnliches klaubt der Recke ebenfalls auf und verstaut sie für eine spätere Anwendung in seinem Inventar. Gespielt wird in der Third-Person-Perspektive, wobei obendrein per Maus unterschiedliche Blickwinkel beziehungsweise Kamerapositionen einstellbar sind. Um Regionen genauer unter die Lupe zu nehmen oder die Feinde mit Pfeilen und den Wurfsternen zu traktieren, ist darüber hinaus eine Ego-Sicht aufrufbar.

Für die Darstellung des dreidimensionalen Environments samt der Polygon-Charaktere empfiehlt sich zwar eine 3D-Beschleunigerkarte (3Dfx, ATI Rage oder Power VR-Chipsätze will man z.B. unterstützen), sie ist aber nicht unbedingt erforderlich. 11 Audio-Tracks sowie FMV-Sequenzen sollen daneben zur atmosphärischen Dichte des actionreichen Fantasy-Abenteuers beitragen. cis



Das Spinnenwesen wartet schon auf uns

Asghan
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Silmarils/Grolier Interactive
Erscheinen geplant
3. Quartal '98

FIELDS OF FIRE

-war at the mohawk

Zuerst wählt
Ihr Euren
Charakter...



Was war eigentlich vor der Gründung der Vereinigten Staaten von Amerika? Im fernem 18. Jahrhundert? Keine Ahnung? Da gab's vor allem Indianer und ein paar Einwanderer. Und dann noch Truppen seiner Majestät dem König von England und ein paar Franzmänner mit Gewehren, auch im Auftrag seiner Majestät. Zum einen sollten das die Neuenglandkolonien werden, zum andern eine französische Kolonie im heutigen Kanada. Und zwischendrin die Rothäute. Das riecht doch verdächtig nach Krieg! Kein richtiger Krieg natürlich wie in Europa, mit Kanonen und marschierenden Regimentern, sondern so was Herumschleichendes, Fährten-suchendes, Einzelkämpferisches. Ein unordent-

ausgewählter Freiwilliger absolvieren. Diese können mit vielfältigsten Befehlen und konfigurierbaren Kampfformationen bedacht werden. Bei der Zusammenstellung der Party aus über 40 Persönlichkeiten sind die speziellen Fähigkeiten jedes Charakters sorgfältig abzuwägen. Schießen, Rennen, Schwimmen oder Fremdsprachen sind nur die normalsten, die Rothäute sind darüber hinaus kundig im Fährtenlesen, Verstecken und Fallenstellen. Manche davon sind auch mit den Tieren des Waldes im Bunde und verfügen über deren Fähigkeiten. Ein Falke verschafft Euch Luftüberwachung, ein Waschbär kann wichtige Dinge aus dem feindlichen Lager stehlen, Bären und Wölfe sind kampfkraftige Genossen. Weitere Fähigkeiten lassen sich erlernen oder entwickeln, das Inventory enthält Nützlichkeiten oder erjagte Tierfelle, die gegen Waffen und Munition eingetauscht werden können. Dabei spielt die Ökologie des Waldes eine große Rolle: Zu viele Wölfe sind der Rehe Tod und beeinträchtigen dadurch den Fellertrag des Jägers. Und was lauert hinter dem schwarzen Vorhang des Fog-of-War des Jahres 1757?

fe



...mit allen Eigenschaften

licher Krieg eben, bei dem Individualisten und Indianer gefragt sind. My Goodness! Mon Dieu! Aber der Mohawk, Schicksalsfluß und heiß umkämpftes Gewässer, muß britisch werden. Oder französisch, je nachdem, für welche Seite ihr Euch entscheidet. Daraufhin öffnet sich eine Kampagne am Horizont, über 30 Missionen müßt Ihr im Alleingang oder mit einer kleinen Gruppe

Indianerspiele
und Ranger-
romantik in einer
würzigen Mixtur
aus RPG und
Strategie



Wir erhalten vom Kommandeur einen Auftrag...



...und schon ziehen wir los



...und seinem Inventar



DARK SECRETS OF AFRIKA

**Dschungel-
abenteuer made
in Germany**



Wir dürfen Tempel erkunden



Liebesgrüße von Diablo?!



**Dark Secrets Of
Afrika**
Genre
Action-Adventure
Hersteller
**New Generation
Software**
Erscheinen geplant
3. Quartal '98

**Als Abenteurer
Howard Hawk
marschiert der
Spieler quer
durch Afrika**



Zu Beginn dieses Jahrhunderts war Afrika noch ein geheimnisumwitterter Kontinent. Sagenhafte Schätze warteten in dem weitgehend unerforschten Landesinneren darauf, von unerschrockenen Abenteurern geborgen zu werden. In „Dark Secrets Of Afrika“ wird nun der Spieler den Draufgänger Howard Hawk durch die Region geleiten, auf der Suche nach den Reichtümern des Pharaos Schischak. 15 aufeinander aufbauende Missionen gilt es zu erfüllen, wobei es den Glücksritter unter anderem in die Sahara, an den Kongo, in Städte wie Timbuktu, Kairo oder Mombasa, oder Dörfer und Tempelanlagen verschlagen soll. Aus isometrischer Sicht – bei der noch nicht erkundete Gebiete durch den aus Echtzeit-Strategicals bekannten „Fog Of War“ unkenntlich sind – werdet Ihr dabei das Geschehen betrachten und neben Hawk auch seine bis zu sechs Gefährten (Träger, Führer etc.) per Mausklicks durch das Szenario steuern können. Jeder Charakter wird überdies bestimmte Eigenschaften wie Lebenspunkte, Ausdauer, Geschwindigkeit, Hunger und Durst besitzen. Sind beispielsweise Mitglieder Eurer Gruppe erschöpft, so empfiehlt es sich ein Lager aufzuschlagen, damit sich Eure Mannen von den Strapazen erholen können. Des weiteren wollen auch Nahrungsmittel, Geschenke sowie Wasser- und Geldreserven verwaltet werden. An Gefahren wird es „Dark Secrets Of Afrika“ nicht mangeln. Tückische Fallen und um die 20 unterschiedlichen Gegnertypen (darunter Dämonen, feindliche Eingeborene, Riesenspinnen, Schlangen und ähnliches) erschweren das Voran-

kommen. Nicht nur mit herkömmlichen Waffen wie Gewehr oder Buschmesser könnt Ihr Euch dann Eurer Feinde erwehren, sondern auch eine ganze Reihe von Zaubersprüchen sollen Euch zur Verfügung stehen. Bis zu vier Abenteurer dürfen überdies sogar mit Hilfe von 15 zusätzlichen Maps im Netzwerk mit- oder gegeneinander antreten. Optisch wird der Spieler bei dem von der hiesigen Company New Generation Software entwickelten Titel einiges geboten bekommen: Mit der Darstellung von diversen Witterungsverhältnissen (Regen, Gewitter, Wind und Sandsturm), dem Wechsel zwischen Tages- und Nachtzeit und verschiedenfarbigen Licht-, respektive Beleuchtungseffekten wollen die Entwickler den Betrachter ebenso verwöhnen, wie mit gerenderten Zwischensequenzen inklusive komplett deutscher Sprachausgabe. Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, könnt Ihr die Grafik sogar in einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten bewundern. Eine Unterstützung von 3D-Beschleunigern ist indes nicht vorgesehen.

cis



Diese Höhle sieht nicht sehr einladend aus

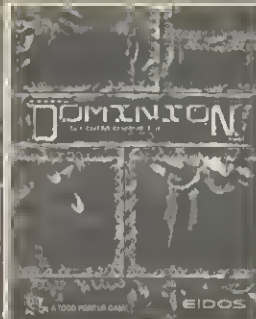
Call & Play Software-Versand

Nur in
46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
DOMINION
Deutsche Version
DM 79,99

CD-ROM

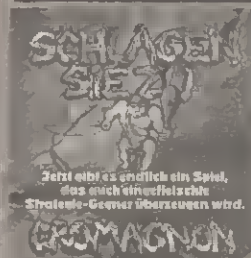
Abenteuer a. d. Lagoinsel	DV 49,99
Aber Hallo 2	34,99
Addiction Pinball	DV 44,99
Adrenix	DA 69,99
Age of Empires	DV 89,99
Age of Empires Data	DV 19,99
AH64 Longbow 2	DV 79,00
Air Warrior 3	DV 69,99
Airline Tycoon	DV 69,99
Alien Earth	DV 69,99
Anno 1602	DV 69,99
Anstoss 2	DV 69,99
Anstoss 2 DATA	DV 24,99
Armored Fist 2	DV 74,99
Army Men	DV 69,99
Asse der Tiefe	DV 44,99
Autobahn Raser	DV 54,99

CD-ROM

Earth 2140 Data Nr. 2	DV 24,99
Eastfront	DV 74,99
Emergency	DV 59,99
F1 Racing/UBI Soft	DV 69,99
F15	DV 79,00
F16 Agressor	DV x72,99
F16 Fighting Falcon	DA 64,99
F22 Raptor/Novologic	DA 74,99
Falcon 4.0	DV x69,99
Fallout	DV 69,99
Fighter Squadron	DV x74,99
Fighting Force	DA 79,99
Final Fantasy 7	DV 79,99
Flight Unlimited 2	DV 79,99
Flying Saucer	DV 69,99
Flugsimulator 98	DV 109,99
Formula 1 97	DV 74,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:

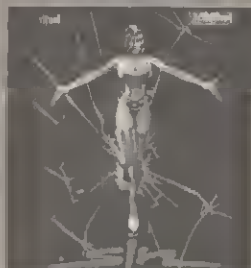
<http://www.callnplay.de>



Cromagnon
Die Wiege der Menschheit

Deutsche Version

DM 74,99



SIN

Deutsche Anleitung

DM 74,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Balls of Steel	DA 69,99
Baphomets Fluch 2	DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV 39,99
Battlespire	DA 69,99
Best of Voodoo	DV 49,99
Betrayal In Antara	DV 79,99
Bling 2	DV x74,99
Billard Nights	DA 69,99

Battle Zone, Heavy Gear, Zork Großinquisitor

Je Titel:
Deutsche Version **DM 24,99**

Blade Runner	DV 84,99
Börsenflieber	DV 69,99
Bundesl. Man. Compilat.	DV 54,99
Carmageddon + Data	DV 49,99
Castrol Honda Superbike	DV 79,99
Charly Naseweis	DV 44,99
Civilization 2	DV 39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV 24,99
Civil War General 2	DV 64,99
Claw	DV 44,99
Colin Mc Rae Rally	DV x74,99
Comanche 3.0 + F22 Light 2	DV 74,99
Comanche 3.0 Gold	DV 79,99

Forsaken	DV 79,99
Frankreich '98 Die WM	DV 89,99
Fritz 5 Schach	DV 119,99
Gadget	DV 64,99
Game, Net + Match	DV 59,99
Gettysburg/Sid Meier	DV 72,99
Gex 2	DA 74,99
Golf PRO	DV 69,99
Grand Prix Legends	DV 14,99
Grand Prix 500 ccm	DV x74,99
Half-Life	DV 14,99
Hardball 6	DA 79,99
Have a Nice Day 2	DV 74,99
Heart of Darkness	DV 64,99
Hellfire	DA 34,99
Heroes o.M. & Magic 2	DV 64,99
Heroes o.M. & Magic 2 Data	DV 29,99
Heroes o.M. & Magic Samml.	DV 79,99
• Heroes o. M. & M 1	
• Heroes o. M. & M 2	
• Heroes o. M. & M 2 Data	

Herrscher der Meere	DV 69,99
Hexplore	DV 69,99
Hugo 5	DV 64,99
Hugo 6	DV 59,99
Hugo die Zaubereiche	DV 39,99
I-Panzer 44	DV 69,99
I-War	DV 69,99
Incoming	DV 89,99
Incubation/Battle Isle 4	DV 39,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Comm. & Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV 27,99
Commandos	DV 79,99
Conflict: Freespace	DV 79,99
Croc	DA 79,00
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	DV x74,99
Dark Dhmen	DV 79,00
Dark Reign	DV 29,99
Dark Reign DATA	DV 29,99
Dawn of War	DV x69,99
Deadlock 2	DV 79,00
Deathtrap Dungeon	DV 79,99
Demonworld	DV 69,99
Der Industriegigant Gold	DV 59,99
Diablo	DA 49,99
Diablo-Hellfire	DA 34,99
Die by the Sword	DV 79,99
Die Siedler 2 + DATA	DV 69,99
Die Siedler 3	DV x69,99

Incubation Data	DV 29,99
Interstate 76/Nitro Riders	DA 44,99
Intervention	DV x72,99
Jack Nicklas Golf 5	DA 74,99
Jedi Knight	DA 79,99
Jedi Knight Data	DV 29,99
John Sinclair	DV 69,99
Judge Dredd	DV 34,99
KNK 2	DV 64,99
Korea Flugsimulator	DV 69,99
Lands of Lore 2	DV 69,99
Last Bronx	DV 64,99
Liberation Day	DV 69,99
Lords of Magic	DV 69,99
Löwenzahn 2	DV 39,99
M1 Tank Platoon 2	DV 69,99
Magic-Zusamm. Data	DV 59,99
Malkari	DV x69,99
Man: Weg d. schw. Macht	DV x74,99
Mastermind	DV 34,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Die Verlängerung	DV 24,99
Die Versuchung	DV 74,99
Die Völker	DV x69,99
Dominion-Starmover Gift 3DV	DV 79,99
Droyen	DA 74,99
Dune 2000	DA 74,99
Dungeon Keeper + Data	DV 76,99
Dungeon Keeper Data	DV 29,99
Earth 2140	DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV 19,99

MAX 2	DV 79,99
Maximum Force	DA 79,99
Mayday	DV 69,99
Mechcommander	DV 69,99
Mechwarrior 3	DV 14,99
Megapack 9	DV 69,99
Metalizer	DV 54,99
MIA	DA 69,99
Micro M. V 3	DV 69,99

Ständig neue Importversionen vorrätig!

Need for Speed 3	DV x79,99
NHL Hockey 98	DV 74,99
NHL Hockey 99	DV x79,99
NHL Power Hockey 98	DA x9,99
Of Light and Darkness	DV 69,99
Outcast	DV x79,99
Outwars	DV 89,99
Pandem + Hum 2	DA 74,99
Panzer Commander	DV 69,99

Spec Ops

Deutsche Version **DM 74,99**

Conflict Freespace

Deutsche Version **DM 79,99**

Panzer Commander

Deutsche Version **DM 69,99**

Mech-commander

Deutsche Version **DM 69,99**

Might & Magic 6

Deutsche Version **DM 74,99**

500ccm Grand Prix

Deutsche Version **DM 74,99**

Powerboat Racing

Deutsche Version **DM 74,99**

Pro Pilot

Deutsche Version **DM 79,99**

Prost Grand Prix 98

Deutsche Version **DM 69,99**

CD-ROM

Rising Lands	DV 69,99
Risiko	DV 59,99
Riven / Myst 2	DV 69,99
Riverworld	DV x79,99
Saber Ace: Cont. Korea	DV 69,99
Sega Touring Car	DV 59,99
Sensible Soccer Weltm.	DV 79,99
Semper Fi	DV 74,99
Seven Kingdoms	DV 74,99
Shanghai Dynasty	DV 44,99
SIN	DA x74,99
Snow Racer 98	DV x59,99
Soldier at War	DV 69,99
Spec Ops	DV 74,99
Starcraft	DV 79,99
Starfleet Academy	DV 69,99
Starfleet Academy Data	DV 29,99
Starship Titanic	DA 69,99
Star Trek Pinball	DA 44,99
Star Trek First Contact	DV 14,99
Stealth Reaper 2020	DA 74,99
Streets of Sim City	DV 79,99
Swing	DV 39,99
Team Apache	DV 69,99
Tennis Manager	DV 34,99
Tenth Planet	DV 69,99
Test Drive 4	DV 79,00
Tex Murphy: Overseer	DV 42,99
TFX 3: F22	DV 74,99
TFX 3: F22 Data	DV 29,99
The Reap	DV 64,99
Tiger Woods 99	DA x79,99
Time Shock +	DA 49,99
Tini Trails	DV 59,99
Titanic	DV 39,99
TOCA Touring Car	DA 79,00
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV x69,99
Tomb Raider 2	DV 39,99
Total Annihilation	DV 79,99
Total Annihilation: Die Core	DV 79,99
Unreal	DV 34,99
Ultima Race Pro	DV 59,99
Ultima Teil 1-8	EV 74,99
Uprising	DV 69,99
Vangers	DV x69,99
Viva Football	DV x69,99
War Breeds	DA 44,99
War Games	DV 79,99
War Wind 2	DV 69,99
World League Soccer 98	DV 74,99
Worlds 2	DV 74,99
X-Com: Apocalypse	DV 59,99
X-Com: Interceptor	DV 69,99
X-Files	DA x79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV 84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	DV 39,99
Xenocracy	DV x69,99
XLR B	DV x69,99
You Don't Know Jack	DV 59,99
Youngblood	DA 79,99

Angebote:

Imperialismus	DV 39,99
Indiana Jones 3+4	DV 24,99
Interstate 76	DV 29,99
JSF Fighter	DV 34,99
KNND	DV 29,99
Kiss'n Kill	DV 29,99
Links LS 97	DA 29,99
Master of Orion 2	DV 24,99
Mechwar. Mercenary	DV 19,99
MDK	DV 29,99
Monkey Island 1+2	DV 24,99
Need for Speed 2 Edition	DV 29,99
NHL Hockey 97	DV 29,99
Panzergeneral 3D	DV 39,99
Pazifik Admiral	DV 39,99
Pharos Gold	DV 24,99
Platan Insel	DV 19,99
POD Planet o. Death	DV 29,99
POD Planet o. D. DATA	DV 19,99
Privateer 2	DV 29,99
Pro Pinball the Web	DA 19,99
Puppen, Perlen u. Pistolen	DV 19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA 24,99
Realm o. t. Haunting	DV 34,99
Rebel Assault 2	DV 29,99
Resident Evil	DV 24,99
Road Rash	DV 29,99
Sam & Max + Day o. Tent	DV 24,99
Schleichfahrt	DV 39,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Sherlock Holmes 2	DV 29,99
Silent Hunter Comp.	DV 39,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen	DV 24,99
Star Trek Generation	DV 24,99
Stonekeep	DV 24,99
Sub Culture	DV 29,99
Super E.F. 2000	DV 29,99
Syndicate Wars	DV 29,99
The Dig	DV 29,99
Tie Fighter	DV 29,99
Time Commando	DV 29,99
Transp. Tycoon + Data	DV 24,99
Trivial Pursuit	DV 34,99
U.F.D.	DV 24,99
US Navy Fighter 97	DV 29,99
Vermore	DV 29,99
Vollgas	DV 29,99
Warcraft 2	DV 29,99
War Commander 4	DV 34,99
Warms + DATA	DV 24,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X-Wing Compilation	DV 29,99
Yathzee	DV 19,99
Z + Expansion Pack	DV 29,99
Zork: Großinquisitor	DV 24,99
Zork Nemesis	DV 29,99

Zubehör

Druid Righteous 3D	a.A.
Voodoo II	a.A.
Fanatic Programmer	69,99
Fanatic Lankrad & Pedale	154,99
Comm. & Conqu. Trackball	79,99
Microsoft Joystick	
Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Joystick	
Sidewinder Precision Pro	119,99
Microsoft Sidewinder	
Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Game Pad	
X-Terminator	89,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	109,99
Gravis PC pro Joystick	39,99
Gravis Thunderbird	79,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Formula 1	
Racing Wheel	
Incl. Fußpedale und neuen Optionen!	234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Problem Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98-0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket - Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

DV = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV = voll englisch
i.V. = in Vorbereitung · x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

VORTECH

Knobeln und schießen: Eine neue Generation der Ego-Shooter rollt an!

Die Architektur auf der geheimnisvollen Insel sieht irgendwie zyklopisch aus. Und das hat seine Gründe....



Ihm werden wir unter anderem begegnen



Wenn ich mir überlege, was sich hinter diesen Kästen alles verstecken könnte, werde ich ganz nervös...

Vortech
Genre
Shooter-Adventure
Hersteller
Exodite Dimensions
Erscheinen geplant
1999

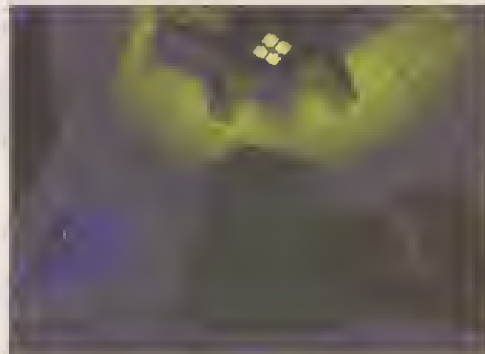
Bereits im E3-Messebericht des vorigen Heftes konstatierten wir, daß Teile der 3D-Shooter sich in Richtung Adventure bewegen und „intelligenter“ werden. Zu dieser Sorte dürfte wohl „Vortech“ gehören: An einem schönen Februartag des Jahres 2000 stößt ein Kutter der US-Marine mitten im Ozean auf eine unbekannte Insel. Das Pentagon entsendet ein militärisches Forschungsteam, das dem unerwarteten Ansturm seltsamer und offenbar brandgefährlicher Kreaturen zum Opfer fällt. Ein Job für den speziell ausgebildeten Einzelkämpfer also...

Ein paar Einzelheiten zum Spiel (unterschiedliche Landschaftsformen, Puzzles usw.) konnten wir Euch ja bereits in der Juli-Nummer unterbreiten, inzwischen gelang es uns, weitere Details in Erfahrung zu bringen: So wird man etwa anfangs die Wahl unter neun Charakteren haben, darunter auch einige weibliche, von deren speziellen Fähigkeiten der spielerische Verlauf abhängen wird. Es soll sogar exklusive Special Moves für jeden der Helden geben. Aber auch die Gegner sind nicht ohne, da Exodite besonders viel Wert auf die KI legen will. So werden die Monster z.B. in der Lage sein, Objekte und Geländemerkmale zu ihrem Vorteil zu nutzen. Interessant auch das Waffensystem: Jeder der Charaktere wird nur mit einigen wenigen der prinzipiell zur Verfügung stehenden Böllern umgehen können – aber zum Glück finden sich neben Muni auch Power-Ups auf dem Eiland, die der Kanone ganz neue Features verleihen. Was schon deshalb keine schlechte Idee ist, weil manche Kreaturen immun gegen bestimmte Waffen sind. Falls man trotzdem mal in die Klemme gerät, darf man in seiner Not nach alternativen

Möglichkeiten forschen, mit dem Viech fertigzuwerden (oder es vielleicht sogar schlichtweg austricksen und umgehen). Die Spiel-Arena wird sich übrigens nicht in aufeinanderfolgende Level aufteilen, sondern ein einziges großes Gelände mit etlichen riesigen Gebäuden umfassen, das zwar in unterschiedliche Abschnitte gegliedert, aber jederzeit frei zugänglich ist.

Häufig latscht man bei Ego-Shootern (und übrigens auch bei Rollenspielen) durch Dungeons, die zwar mit Blick auf ein spannendes Spiel gut zurechtgefeilt sind, aber wenn man sich fragt, welche Narren wohl in Wirklichkeit derartige Labyrinth zu welchem Zweck anlegen würden, dann fehlt einem die glaubwürdige Antwort. Dies ist ein Punkt, dem die Programmierer besondere Aufmerksamkeit schenken möchte. Ihre Gebäude haben also Sinn und Verstand. Da gibt es Lagerhallen, Forts, vernünftig gestaltete Abwässersysteme und andere, wiedererkennbare Einrichtungen. Und all die ganze Pracht soll man übrigens auch in einem Level-Editor selbst gestalten können...

jn



Kein Zweifel, dies hier ist ein Lagerhaus

RAGE OF MAGES



Kuschelige Dörfer...

...und wilde Schlachten warten auf die Helden



Wer unseren E3-Messebericht im vorigen Heft aufmerksam gelesen hat, der weiß insbesondere schon einiges über den Storyhintergrund dieser russischen Novität. Darüber wollen wir uns also nicht weiter verbreiten, sondern statt dessen näher auf das Gameplay eingehen. Inzwischen liegt uns nämlich eine spielbare Version vor, die schon mit englischen Screen-texten glänzen kann.

Jedenfalls ähnelt das Programm in seiner Struktur den Echtzeitstrategien: Das in 30 verschiedenartige Missionen aufgeteilte Gameplay erlaubt nur eine begrenzte Anzahl von Mitstreitern – lediglich hin und wieder können unterwegs ein paar zusätzliche Haudegen aufgelesen werden. Auch die Steuerung funktioniert wie von den Strategen gewohnt. Man kann einzelne Helden anklicken und zum Kämpfen schicken bzw. Objekte aufsammeln lassen, aber natürlich können per Mausrahmen mehrere oder alle der versammelten Landsknechte befehligt werden. Der schlichte Klick auf einen Punkt in der Landschaft aktiviert den Bewegungsmodus, während eine Handvoll weiterer Icons Feinheiten des

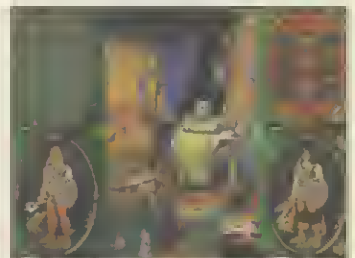
Verhaltens regeln (defensive beziehungsweise aggressive Grundeinstellung und dergleichen). Apropos Helden: Die sind dünn gesät, aber zum Glück hat man in den Kneipen der Städte Gelegenheit Söldner anzuwerben. Abgesehen von Kämpfern mit Schwert und Bogen gibt es auch Magier, und im Falle von Auseinandersetzungen greift eine Halb-Automatik, so daß man nicht jeden Charakter einzeln steuern muß. Nichtsdestotrotz sollte man ein Auge auf seine Schützlinge haben, um Schwerverletzte rechtzeitig aus der Gefahrenzone zu bugsieren, oder auch um sicherzustellen, daß bestimmte Gegner zuerst angegriffen werden – in diesen Punkten ist die KI nämlich nicht sonderlich anspruchsvoll. Erfreulich aber, daß sie nach dem Kampf viele Routine-Aufgaben wie das Heilen per Spell übernimmt. Die Missionen folgen übrigens nicht unbedingt starr aufeinander, sondern können in gewissem Ausmaß gewählt werden. Aber auch davon abgesehen gibt es Elemente, die mehr in Richtung Rollenspiel zeigen: Die Charaktere haben vielfältige Stärken und Schwächen, die sich im Laufe der Zeit verändern, und Inventories stehen natürlich ebenfalls zur Verfügung, um Objekte bis zur Verwendung oder zum gewinnbringenden Verkauf zu verstauen. Zudem läßt sich die Echtzeituhr ganz enorm bremsen, um so all jenen eine Chance zu geben, die mit Action auf nicht so gutem Fuße stehen...

jn

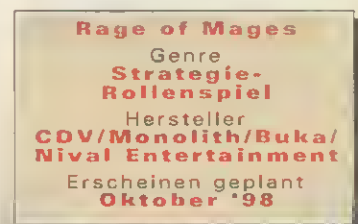
**Mütterchen
Rußland in
ungewohnter
Rolle als
Hebamme für
spannende
Abenteuer**



Die Landkarte: Missionen sind per Pulldown-Menü erhältlich



In der Kneipe kann man Söldner anwerben oder mit anderen Helden reden

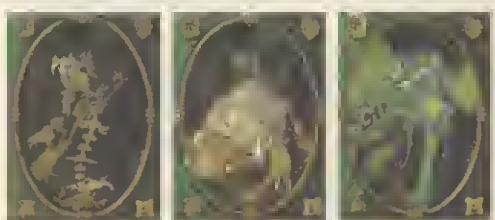


Rage of Mages

Genre
**Strategie-
Rollenspiel**

Hersteller
**CDV/Monolith/Buka/
Nival Entertainment**

Erscheinen geplant
Oktober '98



Einige der hiesigen Monster

Warhammer 40.000: CHAOS GATE

Bei den Kriegshämmern der Zukunft ist mal wieder der Teufel los – in Gestalt der Chaos Marines



Eine gute Ausrüstung entscheidet über Sein oder Nichtsein



Stacheldraht schützt nicht gegen Feuerbälle



Die Chaotiker führen euch übelste Dämonen ins Feld

Das „Warhammer“-Universum konnte sich bereits in der von Games Workshop ursprünglich entwickelten Brettvariante einen hübschen Logenplatz unter den Tabletops erobern. Doch auch am PC erleben die bizarren (Science-) Fantasy-Szenarien eine Versoftung nach der anderen – das in dieser Hinsicht neueste Projekt wird ein rundenbasiertes Strategical sein, bei dem die guten Ultramarines gegen ihre bösen Kollegen von der Chaosseite antreten. Space Orks oder auch andere Marines-Fraktionen werden hier nicht vertreten sein, könnten aber zum Gegenstand einer späteren Mission-CD avancieren.

Das Spiel erinnert auf den ersten Blick an die taktischen Einsätze der frühen „X-COM“-Titel: Aus schräger Vogelperspektive steuert man einen Trupp von vier bis zu 20 Space Marines durch eine Kampagne aus etwa 15 bis 18 Missionen. Nebenher kann man sich aber auch mit beliebig vielen zufallsgenerierten Sondermissionen befassen, um seinen Leuten zu mehr Erfahrung und/oder zu machtvollen magischen Items zu verhelfen – denn ähnlich wie in Rollenspielen ist ein Krieger hier um so mehr wert, je mehr Schlachten er bereits erfolgreich geschlagen hat. Technisch basiert das Programm auf einer verbesserten Version der Engine von „Soldiers at War“, wobei insbesondere auf die Optik Wert gelegt wurde: Die einzelnen Schlagetots können jeweils mehr als 40 verschiedene Aktionen durchführen, die in gerenderter Form pro Einheit etwa

25 MByte verschlingen. Ähnlich aufwendig zum Teil die Waffeneffekte, die ebenfalls dreidimensional gerendert wurden und so exzellente Explosionen und Feuerbälle produzieren. Abgesehen vom akuten Geschehen in den Arenen versprechen die Hersteller aber auch zusätzlichen Augenschmaus durch Videosequenzen, die zwischen die einzelnen Missionen geschaltet wurden.

Natürlich wird der geeignete Feldherr neben schnöden Fußtruppen

auch jede Menge Fahrzeuge ins Feld führen dürfen, darunter auch ein paar richtig fette Panzer. Schließlich sind neben den normalen Gefechten selbstverständlich die übernatürlichen „Psyker“ mit von der Partie (im deutschen Regelwerk besser als „Psioniker“ bekannt), was zusätzlich auf ein eigenes PSI-Kampfsystem hinausläuft. Die Marines-Schwadron darf natürlich unter Beachtung gewisser Beschränkungen selbst zusammengestellt werden, und darüber hinaus kann man im Editor auch komplette eigene Szenarien mit allem Drum und Dran erstellen. Besonders spaßig stellen wir uns aber die Multiplayer-Option via Netzwerk beziehungsweise Internet vor, weil die bis zu vier Parteien hier auch Einheiten der Chaos-Marines steuern dürfen, was in der normalen Kampagne leider nicht der Fall sein wird.

jn



Kreuzfeuer wie aus dem Lehrbuch

**Warhammer 40.000:
Chaos Gate**
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
**Mindscape/SSI/Ran-
dom Games**
Erscheinen geplant:
4. Quartal '98

Star Trek: The Next Generation KLINGON HONOR GUARD



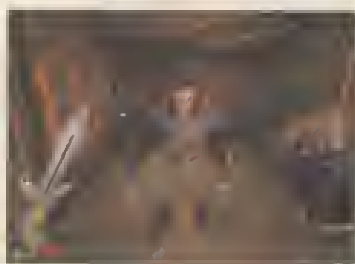
**Das Personal ist fleißig
bei der Arbeit**

**Drei gegen einen – das ist
nicht gerade fair**



Trekkies mit einem Faible für 3D-Ballereien reiben sich schon freudig erregt die Hände, denn Microprose werkelt derzeit an der Fertigstellung des ersten reinrassigen Ego-Shooters, der in den unendlichen Weiten des Star Trek-Universums angesiedelt ist. Basierend auf der „The Next Generation“-Serie wird der Spieler in „Klingon Honor Guard“ bereits im September als Mitglied der berühmten Leibwache des Imperators versuchen, die Hintergründe eines frevelhaften Attentatversuchs auf Gowron, den Führer des Hohen Rates, aufzudecken und den Schuldigen seiner gerechten Strafe zuzuführen. Um die 20 Missionen wollen an den unterschiedlichsten Schauplätzen (zum Beispiel an Bord eines Bird Of Prey oder auf dem Gefängnisplaneten Rure Penthe) bewältigt werden.

Da die Klingonen bekanntlich nicht gerade ein friedliebendes Völkchen sind, werden sich natürlich zahlreiche Gelegenheiten bieten, um die zirka zehn verschiedenen Verteidigungswerkzeuge einzusetzen. Unter den martialischen Geräten befinden sich beispielsweise ein Disruptor, eine Partikelkanone sowie ein Raketen- und ein Granatwerfer. Im Kampf Mann gegen Mann steigert der weitere Gebrauch des Bat'telh, das traditionelle klingonische „Schwert der Ehre“, und des D'k Tahg Messers Eure Überlebenschancen. Außer den angriffslustigen Individuen



Ns komm schon, du Schurke!

sollen dem Spieler obendrein zahlreiche Fallen und die in manchen Regionen herrschende Schwerelosigkeit ernsthafte Probleme bereiten. Ein für dieses Genre bemerkenswertes Feature von „Klingon Honor Guard“ ist das Teammanagement. Ihr werdet demzufolge Euren Waffenbrüdern im Spielverlauf Befehle erteilen können, was das Gameplay gerade im taktischen Bereich mit neuen Möglichkeiten würzen dürfte.

Wie „X-Com: Alliance“ realisieren die Microprose-Entwickler das actiongeladene Abenteuer im Klingonenreich mit Hilfe einer verbesserten Version der Unreal-Engine. Für eine visuell überzeugende Präsentation scheint somit jedenfalls gesorgt zu sein. Animationssequenzen und gerenderte Filmszenen werden darüber hinaus das Spielgeschehen aufwerten. Eine deutsche Lokalisation der Sprachaus-

gabe – inklusive der Originalstimmen aus der Fernsehserie – ist ebenso vorgegeben.

Sollte Euch der Sinn nach einer Multiplayer-Session im lokalen Netzwerk stehen, so könnt Ihr Euch im Deathmatch mit Euren Freunden messen oder gemeinsam via Coop-Modus gegen die computergesteuerten Widersacher kämpfen. *cis*

**Microprose
machts möglich:
Ego-Action im
Klingonenreich**



**So schön können Reskto-
räume aussehen**



**Da bahnt sich doch eine wei-
tere Auseinandersetzung an**

**Star Trek: TNG -
Klingon Honor
Guard**

Genre
Action

Hersteller
Microprose

Erscheinen geplant
September '98

New Rock & Metal

Holt euch den
neuen HAMMER!

Ab 21. August am Kiosk!

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSCENE!



CD
+ HEFT = DM
8,90

Die CD im
HAMMER -
alle Vorboten
für einen heißen
Herbst!

HARTE FAKTEN ■ ■ ■ ÜBER HARTE MÄNNER

BOHSE ONKELZ

mit: KORN * SENTENCED * ANTHRAX * SEPULTURA * MARILYN MANSON * BLACK SABBATH u.v.a.

INCUBATION MISSION-CD

Lösungsweg – 2. Teil

Zur Erinnerung:

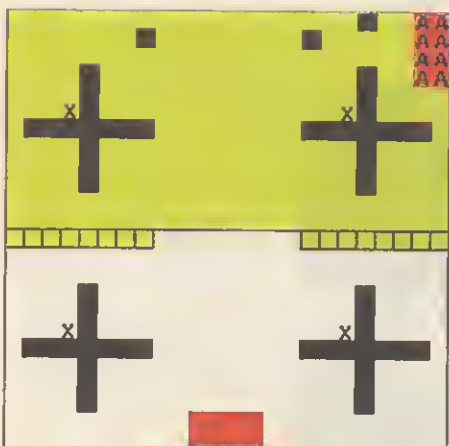
Die Himmelsrichtungen sind mit N, S, O, W, sowie die Sniper Rifle mit SR, die Light Plasma Gun mit LP, die Enhanced Laser Gun mit ELG, Equipmentpunkte mit EP und Eintrittspunkte mit E.punkte im Text abgekürzt.

Legende:

	<p>Wand Startfeld Zielfeld weiterer Ebenen Einflußbereich von Fallen Kiste mit Munition Kiste mit 10, 20 bzw. 50 EP Technischer Talentpunkt Konditionstalentpunkt Talentp. für leichte und schwere Waffen 4 Absorberpunkte Cooler Akkus Holzkiste Brücke oder Aufstieg Hebel Teleporter Zielpunkt eines Teleporters Eintrittspunkt vor Gegnern Bruchige Plattform Faß Grünzeug (versperrt den Weg) Seltsame Gebilde, aus denen Beate oder Beate'sche schlüpfen</p>
--	--

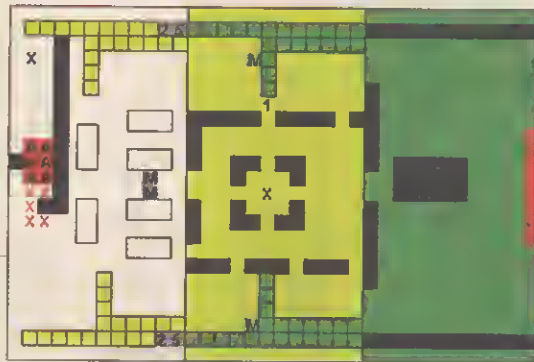
LEVEL 11: BRENNSTOFF #1

In diesem Level könnt Ihr keine Extras einsacken, also ist es am besten, schnell voranzukommen. Nehmt den östlichen Aufstieg. Die Squee'Coos werden dann zu Squee'Thers geschossen. Kommen sie zu nahe, müßt Ihr sie töten. Die beiden Pyr'Coos lassen sich am leichtesten mit dem Flammenwerfer vernichten. Schützt Euch vor den Dec'Ther, indem Ihr einen Soldaten den Defensivmodus ausführen laßt.



LEVEL 12: BRENNSTOFF #2

Die Einheiten werden auf den sechs oberen



Feldern verteilt. Die Ee'Ther MÜSSEN nach 4 Runden tot sein (Bajonett, Flammenwerfer), danach EILEN alle Marines zum nördlichen Abstieg. Steht der Gore'Coos im Schußbereich des Flammenwerfers, wird ein- bis zweimal auf ihn geschossen. Der Soldat mit dem Flammenwerfer muß jetzt noch 2 Schüsse übrig haben, da er – nachdem der eine Gore'Ther, der sich bereits auf den Weg zum Aufstieg gemacht hat,

das Zeitliche segnete – auf Position 1 einen Flammenteppich legen muß. Er kann sich zudem neue Munition holen und den Flammenteppich gegebenenfalls erneuern. RENNT derweil mit allen anderen Einheiten den zweiten Abstieg hinunter. Rutherford kann sich die Kisten im W holen.

VORSICHT: Die Programmierer haben eine extrem bössartige Falle eingebaut: Nach jeder Runde erscheint an den mit rotem X gekennzeichneten Stellen ein Dec'Ther, gegen den auch der Defensivmodus nutzlos ist.

Hinweis: Ihr dürft jetzt wieder zwischen zwei Missionen wählen. Die zweite Wahl ist angenehmer zu spielen, da Ihr sehr viele Erfahrungspunkte sammeln könnt. Wer sich für Spritroute B entscheidet, MUß den erschienenen Patch installiert haben, da sonst der Level trotz erfüllter Missionsziele nicht beendet werden kann.

LEVEL 13 – 1: SPRITROUTE A

Ein recht einfacher Level, in dem Ihr mit einem neuen Grafikset konfrontiert werdet. Schalter 1 aktiviert Aufzug 1, Schalter 2 Auf-

SUPPORT



[Tips & Tricks]

Incubation	53
Mission-CD, 2. Teil	
Mech Commander	60
Lösungsweg Teil 1	

Nachdem wir in der vorigen Ausgabe die Lösungshilfe der anspruchsvollen Mission-Disk zu „Incubation“ bis einschließlich Level 10 präsentiert haben, hat sich Michael Berg aus Bayreuth nun auch durch die restlichen Einsätze gekämpft. Für alle Mech Commander-Fans haben wir diesmal den ersten Teil eines Lösungsweges direkt von Microprose.



zug 2. Geht mit drei Soldaten über die eine, mit den restlichen drei Mann über die andere Brücke. Schießt so viele Squee'Coo wie möglich ab, nur nicht den, der auf dem Punkt, der auf der Karte als E.punkt gekennzeichnet ist, da sonst immer wieder neue Monster erscheinen. Fahrt mit Aufzug 1 hoch, holt die anderen Soldaten mit Aufzug 2 nach oben und kümmert Euch um die Kisten.

LEVEL 13 - 2: SPRITROUTE B



Fahrt mit der Plattform auf die andere Seite und erledigt die Cy'Coo mit dem Defensivmodus. Da es keine E.punkte gibt, könnt Ihr Euch beim Durchkämmen des Levels viel Zeit lassen. Schießt die Squee'Coo, die sich auf der nördlichen Plattform befinden, von der östlichen Plattform aus ab und fahrt mit Aufzug

2 nach oben. Aufzug 3 setzt sich automatisch in gang, wenn eine Person darauf steht.

LEVEL 14 - 1: VOLLTANKEN

In dieser Mission gibt es zwei Neuerungen: Gore'Coo, die den Defensivmodus benutzen, und Teleporter. Einem solchen Gore'Coo begegnet Ihr auch gleich, wenn Ihr den Starraum verläßt. Tötet ihn mit zwei bis drei Feuerstößen. Plaziert nun alle Eure Soldaten in Richtung der beiden Brücken und schießt im Defensivmodus die sich nähernden Dec'Ther ab. Zwei LP-Soldaten benutzen



den roten Teleporter und zwei weitere gehen über die kleinen westlichen Plattformen in Richtung Hebel. Drückt den Hebel und es erscheinen keine weiteren Gegner auf der Spielfläche. Einer der zwei Soldaten, die den Teleporter benutzt haben, sollte eine der beiden Kisten, die die Zugänge zu dem Raum mit den Gegnern blockieren, zerstören und den Defensivmodus einsetzen. Der Ee'Ther wird mit dem Bajonett bearbeitet und ein Soldat gebraucht wieder den Defensivmodus. Wiederholt diese Taktik bei dem nördlichen Monsternest und tötet die Gore'Coo mit dem Flammenwerfer.

LEVEL 14 - 2: VOLLTANKEN



Ein wunderschöner Level, in dem Ihr viele Erfahrungspunkte sammeln könnt. Schickt je einen Soldaten mit Banner in die Teleporter und noch eine weitere Einheit hinterher. Die Gore'Ther werden dann nacheinander in einen größeren Raum (beispielsweise auf die Plattform, zu der Ihr hinteleportiert wurdet) gelockt und getötet, indem Ihr sie von beiden Seiten bedroht. Wenn Ihr die gepatchte Version der Mission-CD habt, müßte der Level enden, sobald Ihr auf allen A Feldern einmal gestanden habt.

LEVEL 15: AUF IN DEN DSCHUNDEL

Die beiden Cooler solltet Ihr einfach Major Rutherford und Wayne überlassen. Da Eure Gegner zu Beginn ausschließlich Dec'Ther sind, ist von dieser Seite her kein Problem zu erwarten. Ihr müßt jedoch sehr vorsichtig auf den blauen Feldern sein. Stellt Euch auf keinen Fall auf ein solches Feld, bevor die Hebel 1 beziehungsweise 2 betätigt wurden, da ansonsten die Fallen nicht deaktiviert sind. Drei Soldaten gehen zum Hebel im O (den unteren Weg, nicht durch die Tür). Ein Soldat muß auf Position 5 und ein weiterer gibt ihm Rückendeckung. Versucht mit dem



auf Position 5 stehenden Soldaten schnell den Hebel 2 zu erreichen. Hebel 3 aktiviert die obere Falle vor dem A Feld, Hebel 4 hingegen die untere. Die Gore'Ther lassen sich durch das geschickte Einsetzen der

Hebel problemlos ausschalten.

Hinweis: Und schon wieder müßt Ihr Euch zwischen zwei Levels entscheiden - wählt am besten den ersten, da er **WESENTLICH** einfacher ist und Ihr dadurch außerdem ein wertvolles Waffenmodul findet.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. **Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger**, denn „Fälschungen“ landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier **ohne Linien oder Karos** und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

**WEKA Consumer
Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing**

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen“ Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen! Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag und Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400**.

Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.

RIVER WORLD

PHILIP JOSÉ FARMER'S

Entdecke das Geheimnis der Flußwelt

Echtes Strategie,
Rechen- und
Verwaltungsspiel
und
Adventure zum ersten
Mal in einem Spiel
vereint

**11 technologische
Zeitalter (Steinzeit bis
Cyber-Age)**

**80 verschiedene
Territorien über
4 riesige
geographische
Ebenen**

**250 Waffen,
Werkzeuge,
Gebäude und
Fahrzeuge**

**Mehrere 100 in 3D
animierte Charaktere**

**Völlig neue
Spielperspektive durch
3 Sichtmodi: Erste Person,
2. Person und Top-Down**

**Optimiert für 3DFX -
Direct 3D kompatibel**



PC CD-ROM

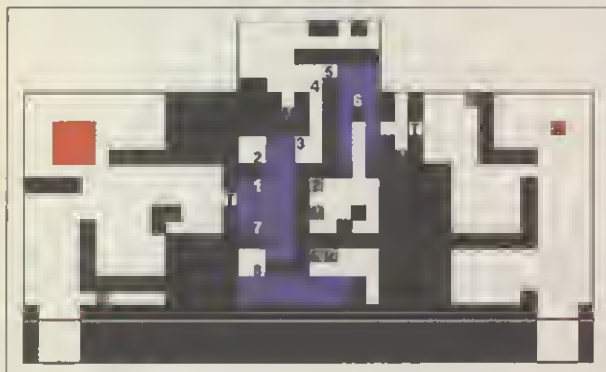


LEVEL 16 - 1: RÜCKZUG - DER EINE WEG

Bleibt immer in Bewegung, bis die Cy'Coo ausgeschaltet sind. Die südliche Falle wird nur selten aktiv – war sie es gerade, lauft mit allen Soldaten in die beiden östlichen Räume. Hebel 1 öffnet die Tür. Zieht zunächst mit Rutherford und der Flammenwerfer-Einheit durch das nördliche Labyrinth aus Fallen. Die anderen Soldaten versuchen, die weiteren Cy'Coo zu eliminieren. Hebel 2 schaltet die drei unteren Fallen aus, Hebel 3 die obere. Laßt die restlichen Soldaten Rutherford folgen. Sie sollte nun das Waffenmodul im S holen, da sie 6 Aktionspunkte hat. Aktiviert Hebel 4. Alle zwei Runden wird eine Falle im O aktiv, wobei Ihr zu einem günstigen Zeitpunkt mit einem Soldaten in den Sichtbereich des Al'Coo laufen müßt.

LEVEL 16 - 2: RÜCKZUG - DER ANDERE WEG

Am Anfang geht es hier noch ruhig zu, nur ein paar Ee'Ther wollen von Euch getötet werden. Öffnet Ihr die Tür im O, werden die Fallen aktiv. Stellt Wayne (den Soldaten mit dem Banner) auf Position 1 und schließt die Tür in der selben Runde, damit die Fallen nicht schießen. Zieht in den folgenden Runden zu den Positionen 2-6, verliert aber keine Zeit damit, Pyr'Coo zu töten, mit der LP ist das sowieso sehr schwer. Hat Wayne die Tür



im SW passiert, schließt er sie hinter sich und kümmert sich um die Ee'Ther. Er MUSS einen pro Runde töten (nach gelunge-

nem Treffer abspeichern, nach mißlungenem neu laden). Rutherford zieht inzwischen auf Position 7, dann auf 8 und schließlich in den Raum mit dem Talentpunkt.

Hinweis:

Es gibt neue Waffen. Rüstet Wayne, wenn es seine Talentpunkte zulassen, mit einer ELG aus (die Waffe wird er noch brauchen), behaltet aber den Flammenwerfer. Kauft Rutherford – wenn möglich – die Double Fire.

Zur ELG: Wie in der Anleitung vermerkt, überhitzt die Waffe sehr schnell. Nach einem Schuß mit Waffenmodus B ist die Waffe schon überhitzt, oft müßt Ihr aber sehr viele Gegner binnen kürzester Zeit unter Eure Kontrolle bringen. Speichert also vor JEDEM Schuß ab und versucht, so oft zu schießen, bis der Schuß trifft. Auch wenn die Waffe bereits hoffnungslos überhitzt ist, könnt Ihr, nach entsprechend vielen Versu-

Nordöstliche Plattform



Südwestliche Plattform



chen, noch einen Gegner unter Kontrolle bringen (das müßt Ihr bald auch).

LEVEL 17 - 1: WIEDER IM SCHROTT

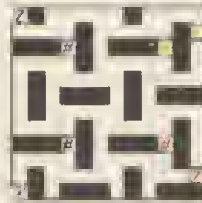
Konntet Ihr Euch die ELG leisten, habt Ihr sogleich die Gelegenheit, sie auszuprobieren. Auch Gore'Ther sind gegen sie wehrlos. Solltet Ihr mit der ELG nicht alle Gegner schaffen, habt Ihr immer noch die Möglichkeit, Gänge mit einem Flamentteppich

zu versperren. Beachtet aber, daß Ihr noch etwas Flammenwerfer-Munition für die Gore'Coo benötigt, die sich auf der anderen Plattform aufhalten.

LEVEL 17 - 2: WIEDER IM SCHROTT

Sobald eine Einheit einen Teleporter betritt, könnt Ihr Euch glücklich schätzen, wenn sie noch länger als eine Runde überlebt, da sie von allen Seiten von Gore'Ther bedroht und obendrein von sich im Defensivmodus befind-

Nordöstliche Plattform



Südwestliche Plattform

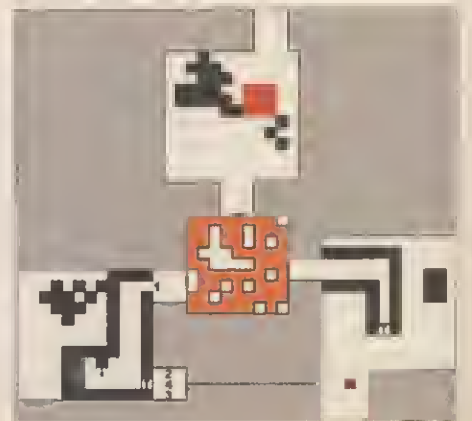


lichen Gore'Coo beschossen wird. Um diesen Level zu schaffen, müßt Ihr mindestens einen Gore'Ther mit der ELG auf Eure Seite ziehen und gegen die vielen anderen Gore'Coo kämpfen lassen. Viel Glück!

LEVEL 18: DURSTIG (28 RUNDEN LIMIT!)

Ihr habt nicht viel Zeit – einerseits stürzen nach jeder Runde einige brüchige Platten von der zentralen Plattform in die Tiefe, und darüber hinaus existiert ein strenges Zeitlimit von gerade einmal 28 (!) Runden. In den ersten drei Runden müssen BEIDE Tea'Ther auf Eure Seite gezogen werden (sie haben 30 HP, zieht ihnen mindestens 27 ab und schießt dann mit Waffenmodus B auf sie). Dringt schnell auf die

zentrale Plattform und von da nach W vor. Ihr solltet etwa nach Runde 10 Position 1 erreicht haben. Eure Tea'Ther töten nun ihre heranströmenden Artgenossen und holen die EP. Stellt sie danach auf Pos. 2 und 3,





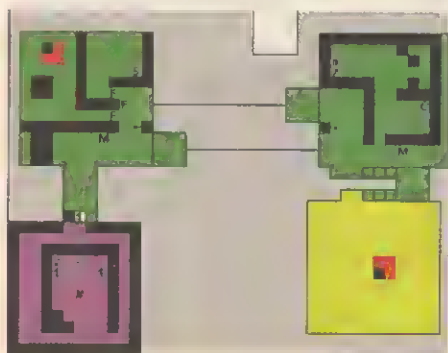
Rutherford oder Wayne auf Pos. 4. Benutzt den Hebel. Die von Euch kontrollierten Tea'Her müssen nur noch den Weg zum A freikämpfen.

LEVEL 19: DURSTIGER

Da Euch genügend Zeit zur Verfügung steht, ist dieser Level relativ einfach – die Pyr'Coo eignen sich hervorragend, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Schießt zweimal mit der ELG auf sie und vernichtet sie danach mit der Einheit, die Erfahrungspunkte braucht. Alle Einheiten benutzen den gelben Teleporter. Öffnet die Tür, neutralisiert die Pyr'Coo und laßt den Tea'Her zu Euch überlaufen. Benutzt den anderen Teleporter und stellt den Tea'Her auf Pos. 1. Seine Artgenossen werden sich alle brav von ihm töten lassen. Wurde der Raum gesäubert, wiederholt Ihr diesen Trick bei der nächsten Tür. Die Taktik könnt Ihr auf der westlichen Plattform ebenfalls anwenden.

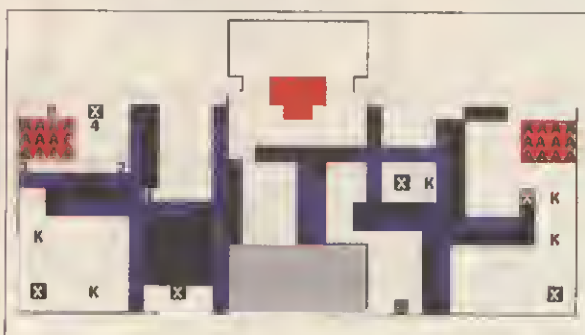
LEVEL 20: HOFFNUNG (35 RUNDEN LIMIT!)

Ohne die ELG ist dieser Level wohl nicht zu schaffen. Stellt die Flammenwerfer-Einheit, den Mann mit der ELG und einen LP-Soldaten auf die südöstliche Ebene, den Typ mit dem Raketenwerfer und die beiden restlichen Soldaten auf die nordwestliche. Auf der südöstlichen Ebene muß jetzt JEDER Schuß



sitzen (oft speichern!). In den ersten drei Runden müßt Ihr mindestens zwei der Tea'Her auf Eure Seite gezogen haben, die Euch dann helfen, die übrigen umzubringen. Auf der anderen Plattform schießt die Einheit mit dem Raketenwerfer in den angrenzenden Raum auf die Gore'Coo. Heilt auf der anderen Plattform ein paar HP der Tea'Her, damit sie es mit den Gegnern im N aufnehmen können. Für die Flammenwerfer- und die Minenwerfer-Einheit ist jeweils eine Munitionskiste bestimmt. Fahrt mit allen Einheiten zu der westlichen Plattform, heilt Eure Tea'Her vollständig und laßt sie zur Zielebene hochfahren. Dort angekommen, beseitigen sie die Gegner. Laßt eine weitere Einheit den Aufzug hochfahren und auf den Teleporter steigen.

Hinweis: Die Standardausrüstung sollte nun aus folgenden Gegenständen bestehen: Munitionspack, Servo System, Erste-Hilfe-Päckchen. Ein Soldat ist mit der ELG, einer mit dem Minenwerfer, einer mit dem Flammenwerfer, einer mit der Kettensäge und die



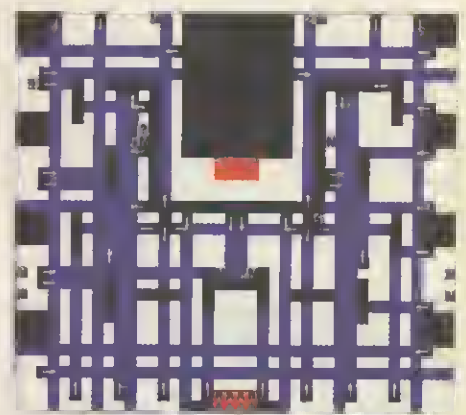
restlichen Einheiten mit der Double Fire oder der LP ausgerüstet.

LEVEL 21: AUF IN DEN DSCHUNGEL - 2. VERSUCH

Das Ziel scheint nahe. Lauft mit Euren Einheiten nach W. Stellt Rutherford auf Pos. 1, zieht sie zu Pos. 2 und laßt sie den Defensivmodus einsetzen. Zieht sofort mit der Flammenwerfer-Einheit nach, da sie auf Pos. 3 und 4 je einen Flamentteppich legen muß. Laßt nun schnell die restlichen Einheiten nachkommen und verteilt sie auf den A- Feldern.

LEVEL 22: INS GRÜNE

Auf der Karte ist durch weiße Striche angedeutet, von woher die tödlichen Strahlen kommen. Das Schema, nach dem die Fallen funktionieren:



- Nach Runde 1 ⇐
- Nach Runde 2 ↓
- Nach Runde 3 ⇒
- Nach Runde 4 ↑

Dieser Zyklus wiederholt sich stetig. Sucht Euch eine Seite (O oder W) aus und zieht alle Soldaten dort hin. Versucht, die Gore'Coo auf Eure Seite zu kriegen, damit Ihr Euch auf dem Weg zu den A-Feldern gegen weniger Gegner verteidigen müßt.

LEVEL 23: SKULTUREN

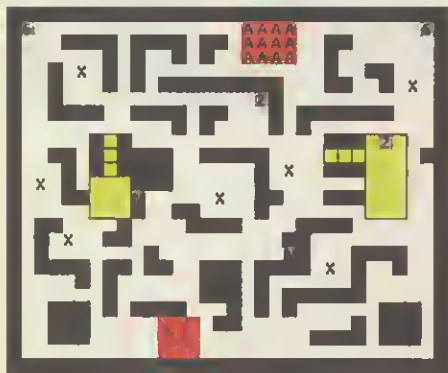
Ihr habt es geschafft! Ihr seid im Dschungel! Dieses Grafikset wird Euch nun bis zum Ende des Spiels begleiten. Bringt einen der beiden Bea'Coo auf Eure Seite (mindestens 9 HP vorher abziehen) und laßt ihn alle paar Runden einen Flamentteppich auf

Pos. 1 legen, um die Monsterzufuhr von N her zu stoppen. Zieht Eure Einheiten nach S, vermeidet – wie immer – die blauen Felder und



sprengt den E.punkt im S. Bringt zwei (meist reicht auch einer) Ray'Her unter Eure Kontrolle, schiebt die Kiste bei Pos. 2 weg, stellt den Ray'Her auf Pos. 3 und schickt Rutherford

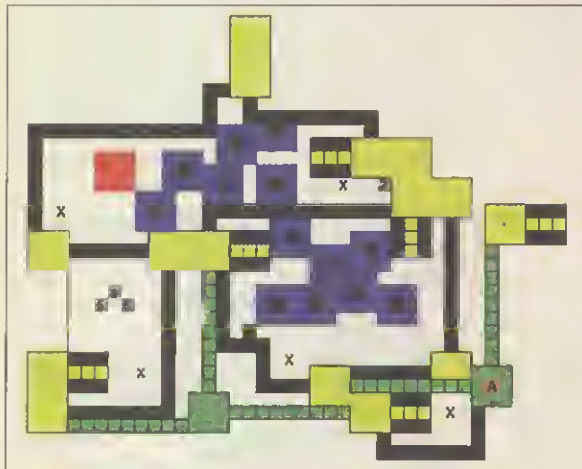
ford hinterher. Stellt sie auf das B und laßt die anderen Einheiten nachkommen. Benutzt erneut die ELG bei einem Bea'Coo und laßt diesen einen Flammenteppich auf Pos. 4 legen. Sprengt danach den E.punkt. Derminenwerfer kann sehr schöne Kettenexplosionen im letzten Raum hervorrufen. Besetzt das A.



Hinweis: Ihr dürft zum letzten Mal wählen. Bei „Verwirrt“ ist der erste Level sehr einfach, der zweite allerdings äußerst schwer, bei „Verworren“ sind beide Level mittelschwer.

LEVEL 24 - 1: VERWIRRT (20 RUNDEN LIMIT!)

Laßt den Soldaten mit der Kettensäge die Führung auf dem direkten Weg durch den Level übernehmen. Er wird am schnellsten mit den lästigen Bea'Ther fertig – verliert



aber nicht zu viel Zeit durch das Töten dieser Gegner. Die wenigen Gore'Coo dürften eigentlich für Euch kein Problem sein.

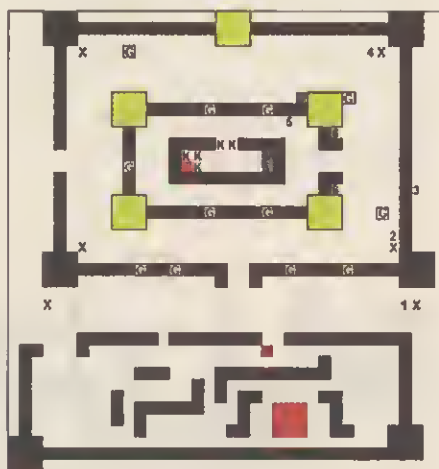
LEVEL 24 - 2: VERWORREN

Gleich in der ersten Runde muß der westliche E.punkt gesprengt werden. Vernichtet die lästigen Bea'Coo auf den gelben Feldern

und läuft nach O, um auch dort den E.punkt zu zerstören. Die Gore'Coo im südlichen Raum sind gegen Minen nicht sehr immun, kämpft Euch durch die Massen von Bea'Ther zum E.punkt und sprengt ihn. Wollt Ihr die Kisten im W, solltet Ihr mindestens einen Bea'Coo aus diesem Raum unter Eure Kontrolle bringen, damit dieser durch Flammenteppiche den Gegnernachschub blockiert. Kämpft Euch zum A-Feld im O vor.

Hinweis: Kauft Euch nicht den Mine Thrower Enhanced, sondern stattdessen Wayne und bald auch einem anderen Soldaten ein Jet-Pack.

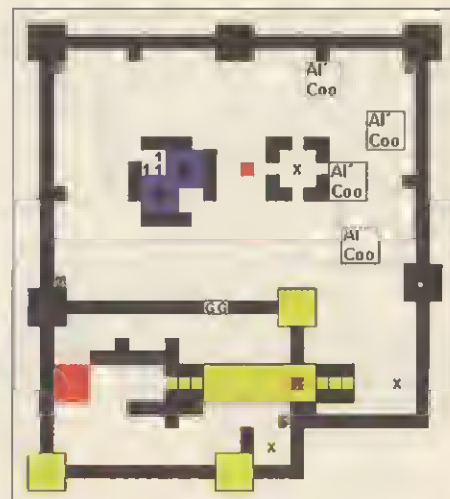
Zum Jet Pack: Um möglichst weit zu kommen, LAUFT Ihr so lange, bis nur noch ein Aktionspunkt übrig ist und benutzt erst dann das Jet-Pack.



LEVEL 25 - 1: STEELE

Tötet die Gegner in Eurer Umgebung und schickt Wayne (Explosion-Pack, ELG) zu E.punkt 1, um diesen zu zerstören. Er sollte auch schnell den E.punkt 2 vernichten. Danach springt er auf Pos. 3, läuft außerhalb der Mauern zu E.punkt 4, den er neutralisiert und sich die 50 EP holt. Die Minenwerfer-Einheit muß jetzt mit zwei Schüssen die Bea'Coo in Steeles Raum töten. Wayne

springt auf Pos. 5, läßt sich beschießen und beseitigt den Gore'Coo (in zwei Runden). Laßt Steele danach den anderen töten. Jetzt beginnt die Flucht. Laßt Wayne einen auf Pos. 6 stehenden Bea'Coo „überzeugen“, der dann den anderen durch Feuer ausschaltet. Versucht nun, die restlichen Gore'Coo nacheinander zu eliminieren und bringt Steele zum Ziel.



LEVEL 25 - 2: STEELE

Vorerst ist Steele auf den Pos. 1 sicher. Zieht möglichst schnell Wayne auf die westliche Plattform (mit dem A) und überzeugt viele Bea'Coo von der Richtigkeit eures Tuns.

Den Bea'Coo wird jetzt die Aufgabe zuteil, ihre Artgenossen zu töten beziehungsweise die Al'Coo zu blockieren, indem sie einen Flammenteppich auf sie schießen. Steele sollte gelegentlich einen blockierten Al'Coo angreifen.

Tip: Stellt einen von Euch kontrollierten Bea'Coo direkt neben einen Al'Coo. Er wird den Bea'Coo töten – und dabei bis über 60 HP verlieren.



LEVEL 26: JAGD

Schnell wird ein Bea'Ther mit der ELG behandelt, dann müßt Ihr Euch zügig zu den A-Feldern durchkämpfen. Die Gore'Coo sollten vorzugsweise mit dem Minenwerfer, danach mit der Double Fire traktiert werden. Die Bea'Coo dürften Euch nun keine großen Probleme mehr bereiten.



LEVEL 27: ZUR ALIEN STADT

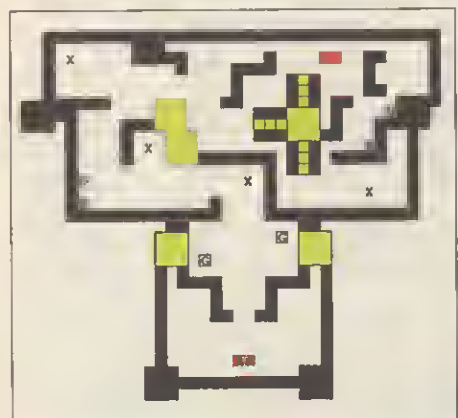
Die Warnung im Briefing schreit geradezu danach, mißachtet zu werden. Stellt also erst gar keine weiteren Einheiten auf. Zieht Steele auf Pos. 1, 2, 3. Holt Euch die Kiste und kehrt zu 3 zurück. Lauft zu Pos. 4, 5 und zum A-Feld. Versucht einmal, vorher noch die Kisten in NO zu holen – vielleicht funktioniert es.



LEVEL 28: SKELETTE

Mit dem Springer hüpfet Ihr zu E.punkt 1, sprengt ihn und führt Euer Vernichtungswerk bei den E.punkten 2 und 3 fort. Die Gegner aus dem letzten E.punkt sind leicht unter Kontrolle zu halten.

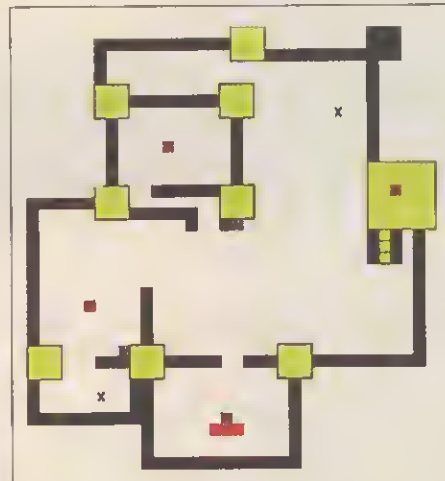
Hinweis: In der letzten Waffenkammer



„Abgeworfen“ könnt Ihr alles kaufen, was das Soldatenherz begehrt. Kauft Wayne den Multi Target Destroyer (MTD) und möglichst viele Explosion-Packs.

LEVEL 29: KETTENSÄGE

Stellt Wayne neben den Soldaten mit der Kettensäge. Der MTD ist sehr sinnvoll gegen die Gore'Coo. Lauft zügig nach W, dann in Richtung Ausgang. Die Bea'Ther werden



mittels der Kettensäge besiegt. Wayne sollte, sobald er in dem Raum mit dem Grünzeug steht, noch drei Schüsse übrig haben, die er für die Gore'Coo benötigt. Beeilt Euch!

LEVEL 30: IMPFSTOFFE

Da Ramone noch einen Cooler braucht, müßt Ihr ihn und Wayne in diesen Level schicken. Der Kamerad mit der Kettensäge bewacht den Raum mit dem A, während Wayne gleich in der ersten Runde in den westlichen Raum zum E.punkt springt, ihn zerstört, danach auf das gelbe Feld hüpfet und einige Dec'Ther tötet. Springt zum B-Feld im O, danach Richtung W. Mit mehreren MTD-Schüssen sind



die Bea'Coo relativ schnell besiegt. Ist das letzte B-Feld rot, betritt Steele das A.

LEVEL 31: IMMER NÄHER

Langsam wird es spannend... Es gibt einen kurzen und einen langen Weg. Der kurze: Stellt Wayne (Jet-Pack) auf Pos. 1, laßt ihn zu Pos. 2 springen, lauft zu Pos. 3, von dort aus zu 4, dann zu 5 und lauft zum A. Mit dem Minenwerfer können störende Feinde beseitigt werden. Seid Ihr allerdings an EPs für den finalen Kampf interessiert, ist der lange Weg für Euch sinnvoller. Schickt sofort Wayne zum E.punkt im S und einen anderen Soldaten nach N. Gegner, die sich Euch in den Weg stellen, könnt Ihr mit dem Minen- und Flammenwerfer, beziehungsweise mit dem MTD töten. Zerstört beide E.punkte und kämpft Euch durch.

Bevor Ihr den letzten Level betretet, sollten Eure Soldaten so ausgerüstet werden: 2 Minenwerfer (NICHT Enhanced), 1 ELG (Ramone), 1 Flammenwerfer oder Heavy-Machine-Gun sowie Double Fires für die restlichen Soldaten. Mit dem MTD kann man in der letzten Runde nicht mehr viel anfangen.



LEVEL 32: DAS ENDE

Erschießt die Gore'Coo so schnell wie möglich. Legt in JEDER Runde im Waffenmodus B je eine Mine in die voraussichtliche Laufrichtung der Tr'Yn. Versucht, die Bea'Coo auf Eure Seite zu bringen, da sie gegen die Massen an Dec'Ther eine große Hilfe sind und die Double Fire-Schützen entlasten. Mit etwas Glück sterben die Tr'Yn nach 8 bis 10 Minen. Zur Belohnung für all die Torturen gibt es ein schönes Standbild und etwas Text, der indirekt auf eine weitere Mission-CD oder Incubation 2 hinweist.

Michael Berg/cis



Lösungsweg – 1. Teil

MECH-COMMANDER

Microprose selbst kreierte den nachfolgenden Lösungsweg für das taktische Spektakel im Battletech-Universum. Natürlich handelt es sich dabei nur um jeweils einen Weg von vielen, um die Missionen erfolgreich zu beenden.

Grundsätzliches

Man sollte immer versuchen, so wenig Gewicht wie möglich für eine Mission zu verwenden, da es so einen Bonus für freies Abwurfgewicht gibt. In späteren Missionen mit Veteranen und Elite-Kriegern lohnt es sich, gezielt auf Komponenten eines gegnerischen Mechs zu schießen, um eine Explosion des Feindes zu vermeiden und eine Bergung zu ermöglichen. Dies können jedoch nur extrem gute Piloten, so daß diese Methode am Anfang nutzlos ist.

Taktische Tips

- Konzentriert das Feuer Eurer Mechs möglichst immer auf ein Ziel.
- Achtet auf Fässer oder Absperrungen. Diese werden häufig als Begrenzung für Minenfelder eingesetzt.
- Sprengt alle feindlichen Minenfelder mit Kurz- oder Langstreckenlasern.
- Verwendet – falls verfügbar – alle Typen von PPKs, da diese schlagkräftig sind und keine Munition benötigen
- Haltet Euch von Gastanks fern! Diese haben einen relativ großen Zerstörungsradius.

Feldzug I

Mission 1: Befreit die Arbeitslager

Verwendete Einheiten: 1 Commando-W, 1 Commando-P, 1 Firestarter-W

Zerstört den Sportwagen rechts vom Startpunkt und folgt der Straße. Bei dem Schild angekommen biegt Ihr nach Süden ab und steigt auf den Hügel, woraufhin die Basis sichtbar wird. Jetzt zerlegt Ihr den Tanklasten per Fernangriff in seine Einzelteile und vernichtet anschließend die drei gepanzerten Fahrzeuge. Anschließend wandert Ihr die Straße weiter gen Westen und folgt dann dem Feldweg in nördlicher Richtung. Die zwei leichten Panzer Marke J.Edgar verarbeitet Ihr zu Schrott und nehmt danach den Bunker ein. Weiter geht es in Richtung Süden zum zweiten Missionsziel. Vernichtet den gepanzerten Wagen,

umgeht links die Basis und greift von unten den dort stationierten Commando-P an. Zerstört noch die drei Garnisonsgebäude und verläßt anschließend die Basis nach unten. Setzt Euren Marsch jetzt nach Osten hin fort, eliminiert das Fahrzeug und rückt bis zum dritten Missionsziel vor. Nehmt den gepanzerten Wagen und den Laserturm direkt vor der Basis aufs Korn. Danach sollte der Uller-W weggeblasen und letztendlich das Hauptquartier des Lagers zerstört werden. (Verdiente RP: 11.000)

Mission 2: Rettet den gefangenen Piloten

Verwendete Einheiten: 1 Commando-W, 1 Commando-P, 1 Firestarter-W



Mit dem Truppentransporter feuert Ihr auf den Wald, bis er brennt. Zerstört das gepanzerte Vehikel, geht nach Osten und nutzt den Hügel, um die feindliche Basis sehen zu können. Wartet nun, bis Euch die Fahrzeuge (drei gepanzerte Wagen und ein leichter J-Edgar-Panzer) entgegen kommen und schaltet sie aus. Anschließend wird der Hollander II-P (eventuell mit Hilfe von Luftangriffen) von der Karte gefegt und der Containerstapel eingenommen. Nach diesen Aktionen begeben sich Ihr Euch zurück zum Startpunkt und folgt der Straße. Alle Feindkontakte (1 J-Edgar) werden ausgeschaltet, die Brücke überquert und in Richtung erstes Missionsziel marschiert. Eliminiert die gegnerischen Einheiten (2 J-Edgars, 1 gepanzertes Fahrzeug, 1 Striker), kapert das fahrende HQ und erobert den Containerstapel. Begeben sich nun zur Gefängniszelle und zerlegt den Commando-P sowie den Commando-W in seine Einzelteile, um das Gebäude mit Hilfe des Truppentransporters einnehmen zu können. Geht jetzt zur Abholmarkierung und vernichtet auf dem Weg dorthin noch den J-Edgar und den gepanzerten Wagen. (Verdiente RP: 16.000)

Mission 3: Bringt den Raven-Mech in Sicherheit

Verwendete Einheiten: 1 Hollander II-P, 1 Centurion-P

Erobert den Containerstapel und eliminiert den Saracen-Panzer nahe der Abholmarkierung. Folgt jetzt der Straße und wartet in ausreichender Entfernung vor den Gastanks auf die beiden Harasser-Panzer. Wenn sich beide Zielobjekte neben den Tanks befinden, sprengt Ihr einen Gastank. Danach folgt Ihr abermals der Straße, überquert die Brücke und steigt in nördlicher Richtung auf den Berggipfel. Ordert nun einen großen Luftangriff zwischen die beiden Commando-W-Mechs und zerstört die patrollierenden Saracen-Panzer. Nachdem der Containerstapel und das Komponentenlagerhaus in der Basis erobert wurden, geht Ihr nach Westen und vernichtet die beiden Striker-Einheiten per Nahangriff. Marschier weiter gen Westen und kontaktiert den Raven-Mech. Jetzt wandert Ihr nach Südwesten und schaltet die drei Condor-Panzer mit einem großen Air-strike aus. Nehmt anschließend den Ressourcenbunker ein. Kehrt nun zur ersten Feindbasis zurück und folgt dem darüberliegenden Weg. Die beiden Commando-S-Einheiten werden ausgeschaltet. Marschier so lange nach Osten, bis Ihr eine weitere Feindbasis erreicht. Eliminiert die beiden Firestarter-P

SEVEN KINGDOMS

ANCIENT ADVERSARIES

"Das Echtzeit-Strategiespiel des Jahres"
(Power Play 2/98)

jetzt mit 10 Völkern, vielen Erweiterungen und neuen Extras!

Seven Kingdoms™ erhielt folgende Auszeichnungen:



**Für PC
CD-ROM**



Demo und Infos unter www.imagicgames.de



und erobert die beiden Komponentenlager sowie die drei Containerstapel. Folgt der Straße nach Süden und übernimmt bei der Basis die Turmkontrolle, um die Geschütze zu deaktivieren. Sichert die Containerstapel und marschiert dann weiter die Straße entlang. Erklimmt schließlich Berggipfel links von der Straße, damit Ihr den Stützpunkt sehen könnt. Geht nun nach Süden, um den Madcat-P über die Brücke zu locken und durch das Sprengen eines Gastanks zu zerstören. Sucht die Abholmarkierung auf und erobert auf dem Weg dorthin die beiden Containerstapel. (Verdiente RP: 24.000)

Mission 4: Vernichtet das Hauptquartier des Clan-Stützpunktes

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P

Zuerst wird der Saracen-Panzer im Norden zerstört, dann nach Osten weiter marschiert und die beiden anderen baugleichen Boliden vernichtet. Nachdem Ihr nach Süden bis zum Fluß gegangen seid, wendet Ihr Euch dort nach Südwesten und steigt auf den Berggipfel. Mit ein bis zwei Luftangriffen sollten der Bulldog-Panzer und die gepanzerten Wagen eingedeckt werden, wendet den letzten Luftangriff auf den Striker-Raketenwerfer an. Überquert die Brücke und zerstört alle Lasertürme auf dieser Seite der Basis. Sprengt das Tor und übernimmt die Turmkontrolle. Anschließend schaltet Ihr zuerst den Striker-Raketenwerfer, dann die vier gepanzerten Fahrzeuge und zu guter letzt den Uller-P aus. Habt Ihr die zweite Turmkontrolle übernommen, werden die beiden Container erobert. Wartet nun auf den J-Edgar-Panzer und die zwei KSR-Lafetten und zerstört sie. Sobald Ihr das Hauptquartier in Schutt und Asche verwandelt habt, könnt Ihr zur Abholmarkierung zurückkehren. (Verdiente RP: 53.000)

Mission 5: Verteidigt die Farmen gegen Angriffe

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, Hollander II-P, 1 Centurion-P, 1 Minenleger

Schickt den Madcat-P zur ersten und die anderen Mechs zur zweiten Farm. Vermint reichlich den West- und den Osteingang und verlegt den Minenleger danach zur zweiten Farm. Wartet nun die Abwehr der ersten Angriffswelle ab und legt anschließend einen breiten Minenteppich nördlich der Farm. Parallel wird der Madcat-P zur zweiten Farm beordert. Die zweite Attacke wird ebenfalls abgewartet, wobei Ihr die Gebäude schützen solltet. Ist der Ansturm vorüber,



vermint Ihr großzügig den westlichen Teil der Farm und wehrt die dritte und letzte Angriffswelle ab. (Verdiente RP: 50.000)

Mission 6: Befreit die Industriezone Kaio

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, Hollander II-P, 2 Centurion-P, 1 Hunchback-P

Folgt der Straße, bis die Lasertürme in Reichweite sind. Mit dem Hunchback-P rückt Ihr weiter vor und weicht gegebenenfalls bei Beschuß durch LSR-Lafetten zurück. Die angreifenden vier Saracen-Panzer, die sich auf dem Berg rechts befinden, werden zerstört. Anschließend eliminiert Ihr die beiden LSR-Lafetten und die zwei schweren Condor-Panzer, die die Verfolgung aufgenommen haben. Die Lasertürme der Basis sind Euer nächstes Ziel. Danach wird das Tor gesprengt. Jetzt folgt Ihr der Straße bis zu den Kanonentürmen und zermalmst unterwegs die beiden Harassar-Panzer. Rückt dann mit einem Mech vor, der bei Beschuß sofort zurückgezogen wird. Löscht die Verfolger (2 schwere Rommel-Panzer, 1 Striker, 2 J-Edgar) aus, jagt danach das Tor in die Luft und infiltriert das Lager. Habt Ihr die gegnerischen Einheiten (2 J-Edgar, 1 KSR-Lafette) zertört, marschiert Ihr weiter die Straße entlang und schaltet die fünf Firestarter-W und den Firestarter-P aus. Jetzt müßt Ihr nur noch die drei Container im linken oberen Teil der Basis erobern und abschließend zwei KSR-Lafetten und den Katapult-P vernichten. (Verdiente RP: 36.000)

Feldzug II

Mission 1: Begleitet den Hunchback IIC zum Abholpunkt

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Catapult

Zerstört den anfahrenden Morasser-Panzer mit dem Hunchback IIC-P und folgt mit den beiden Mechgruppen dem Flußverlauf. Vernichtet dabei gleichzeitig (!) auf beiden Seiten die Luft/Raum-Aufklärer, um die Brücke zu retten. Danach werden die vier Saracen-Panzer eliminiert und mit dem Hunchback IIC-P die Brücke überquert. Weiter geht es entlang der Straße in Richtung Süden, wobei

Ihr die beiden Rommel-Panzer und die drei Strikers zerstören müßt. Anschließend wird das Tor aufgesprengt und der Containerstapel eingenommen. Geht anschließend den Weg nach Süden bis zur nächsten Basis weiter. Erobert das Komponentenlager und wehrt den Angriff der beiden Hunchback-W und dem Hollander-II-P ab (Gastanks in der Nähe sprengen!). Beschlagnahmt die beiden restlichen Komponentenlager und marschiert zur Abholmarkierung. (Verdiente RP: 27.000)



Mission 2: Vernichtet die feindlichen Anlagen

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Atlas-P

Vom Startpunkt marschiert Ihr nach Nordosten und zwischen durch die Wälder hindurch. Geht weiter nach Norden und macht die feindlichen Einheiten (2 KSR-Lafetten, 2 Striker) platt. Erobert den Containerstapel und nehmt die beiden eintreffenden Harasser-Panzer aufs Korn. Im Nordosten zerlegt Ihr im Anschluß den Centurion-S, nehmt einen weiteren Containerstapel ein und zieht dann nach Süden. Vernichtet den Harasser-Panzer, die zwei Striker-Raketenwerfer und die zwei Bulldog-Panzer, sichert den Containerstapel und folgt dem Weg nach Südosten. Zerstört den Perimeteralarm so schnell wie möglich und marschiert entlang der Straße nach Nordosten. Sprengt zuerst die Crew-Quartiere und eliminiert dann den Striker. Schaltet den Perimeteralarm nördlich über dem Fahrzeugpark aus und orientiert Euch nach Osten, um die Striker anzugreifen. Zieht Euch nach dieser Attacke zurück

und schickt die angreifenden Einheiten (2 Bulldog-Panzer, 1 Commando-P, 1 LSR-Lafette) auf den Schrottplatz. Nun werden im Osten die drei Kanonentürme zerstört und die Turmkontrolle übernommen. Weiter nach Norden, die Mechkrieger-Unterkünfte dem Boden gleich machen und das Hauptquartier einnehmen. Dem Straßenverlauf wird anschließend in die nördliche Richtung gefolgt, der Catapult-W ausgeschaltet und die Hauptenergiequelle gesprengt. Nachdem das Komponentenlager einge-

nommen wurde, marschiert Ihr weiter nach Westen und eliminiert beim Überqueren der Brücke den Rommel-Panzer und die LSR-Lafette. An der Straße lang vernichtet Ihr gegnerische Einheiten (Hunchback-S, Elementals, 2 KSR-Lafetten, 1 Bulldog), nehmt dann den Containerstapel und das Komponentenlager ein und zieht in Richtung Westen weiter. Unterwegs zerstört Ihr den Perimeteralarm und rückt weiter bis zu den Fässern nach Westen vor. Feuer hinter die Fässer, um das Minenfeld zu sprengen und geht weiter nach Westen. Schließlich gilt es, den Bulldog- und die beiden Harasser-Panzer zu eliminieren und das Komponentenlager zu erobern, bevor Ihr zur Abholmarkierung gehen könnt. (Verdiente RP: 20.000)

Mission 3: Vernichtet den Konvoi

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Atlas-P, 1 Atlas-W

Greift die Eskorte des Konvois (Mechs) über den Fluß hinweg an und zerstört den Hunchback IIC-W. Anschließend rennt Ihr nach Südosten und vernichtet unterwegs die leichten Savannah-

Das Preisfeuerwerk!

ZORK

ZORK
Grand Inquisitor



MECHWARRIOR 2
MERCENARIES

ACTIVISION





Fahrzeuge. Nach kurzer Zeit werdet Ihr erneut auf Widerstand in Form von 2 Bulldogs, 1 Saracen- und zwei Harasser-Panzer stoßen, die durch Striker-Raketenwerfer unterstützt werden. Im Osten wird der Sensorenturm dem Erdboden gleichgemacht und daraufhin der Straße nach Süden gefolgt. In der Nähe der Stadt eliminiert Ihr den Minenleger, geht rechts an der Stadt vorbei und zerstört nur den angreifenden Gegner (1 LSR-Lafette). Hinter der Stadt sprengt Ihr die Gastanks, wodurch der Luft-Raum-Aufklärer ausgeschaltet wird. Im Südosten vernichtet Ihr den Striker-Raketenwerfer, folgt dem Flußverlauf nach Süden und beseitigt an der Brücke den Rommel-Panzer und die zwei KSR-Lafetten. Die Brücke wird überquert und der Bulldog-Panzer sowie die beiden Striker-Raketenwerfer zerstört. Eine zweite Brücke laßt Ihr hinter Euch und folgt zuerst der Straße und dann dem Feldweg. Jetzt müßt Ihr den Konvoi eliminieren (1 Luft-Raum-Aufklärer, 2 Striker-Raketenwerfer, 5 Bergungslaster, 1 Rommel-Panzer, 1 Bergungstransporter, 1 Nachschubstransporter, 1 Tanklaster, 1 Hunchback IIC-W, 2 Cougar-S) und Ihr habt auch diesen Einsatz geschafft. (Verdiente RP: 35.000)



Mission 4: Zerstört die feindlichen Anlagen

Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 2 Atlas-P, 1 Atlas-W
Folgt der Straße und deaktiviert den Perimeteralarm. Am Eingang zur Stadt schaltet Ihr rechts den Perimeteralarm aus, wartet auf die Ankunft der KSR-Lafette und zerstört sie. Dringt nun in den rechten Teil der Stadt ein und vernichtet den Striker-Raketenwerfer und den Perimeteralarm. Danach müssen die Elementals daran glauben. Marschier weiter

rechts durch die Metropole und macht unterwegs die beiden Perimeteralarme funktionsuntüchtig. Im Anschluß daran nehmt Ihr die restlichen Truppen im vorderen Bereich (1 Uller-S, 1 Cougar-P, 2 Striker, 4 LSK-Lafetten, 1 Rommel) aufs Korn und erobert die beiden Ressourcenlager.

Jetzt zerstört Ihr den Perimeteralarm am Eingang der Basis, hebt die Laser- und Kanonentürme aus und sprengt das Tor. Gegnerische Einheiten (1 Bulldog, 1 Harasser, 1 Hunchback IIC-P, 1 Uller-S, 2 Rommel, 1 Striker, 6 KSR-Lafetten) und Parameteralarme werden daraufhin eliminiert, die beiden Komponentenlager erobert und die Hyper-Impuls-generatoren beseitigt. (Verdiente RP: 30.000)

Mission 5: Zerstört den feindlichen Zug

Verwendete Einheiten: 2 Atlas-P
Lauft in Richtung Südosten zur Brücke und plättet die fünf schweren

Rommel-Panzer. Nun geht Ihr entlang der Bahnstrecke kurz nach Norden und wartet auf den Zug. Habt Ihr die Lok zerstört, müßt Ihr ein Stück zurückweichen und anschließend die angreifende Eskorte (3 Hunchback-S) ausschalten. Marschier jetzt erneut in Richtung Zug und vernichtet die drei Uller-P. Danach wird der Zug zerlegt (Verdiente RP: 53.000).

Mission 6: Einnahme und Verteidigung des Stützpunktes

Verwendete Einheiten: 2 Atlas-P, 2 Atlas-W

Marschier in Richtung Nordwesten, bis die Ausläufer der Basis sichtbar werden. Den Stützpunkt im Norden umgeht Ihr in sicherer Entfernung zu den Geschütztürmen.



Den angreifenden Uller-W und die zwei Rommel-Panzer verarbeitet Ihr zu Schrott, betretet dann die Basis und vernichtet die Truppen (1 Rommel-Panzer, 4 Harassar-Panzer). Ignoriert Verteidigungstürme und übernehmt statt dessen die beiden Turmkontrollen. Danach werden die Sensorenkontrolle sowie die drei Komponentenlager erobert und im folgenden das gegnerische HQ eingenommen. Die erste Angriffswelle (2 Commando-S, 3 Striker-Raketenwerfer, 4 J.Edgar) aus dem Westen wird zurückgeschlagen. Nun wartet Ihr auf die Ankunft der beiden Hunchback-P aus dem Nordwesten, die dann auch prompt erledigt werden. Aus dem Norden statten Euch abschließend zwei Hollander II-S und drei Centurion-W einen Besuch ab, die Ihr natürlich vernichten müßt. (Verdiente RP: 32.000)

Der Leitfaden für Feldzug III und IV folgt in der nächsten POWER PLAY.

RENT A

Ein echtes Abenteuer

Wieso kann ein Spiel nicht durchgängig so toll aussehen wie sein Intro?
NEO beweist, daß dies sehr wohl möglich ist.

Hier riechts
verdächtig
nach Drachen-
grütze, ergo:
die Arbeit ruft



Mit diesem Herrn gibts Streit



Was macht ein solches Mädel
nur an einem Ort wie diesem?

Rent a Hero
Genre
3D Adventure
Hersteller
NEO/Softgold
Erscheinen geplant
September 1998

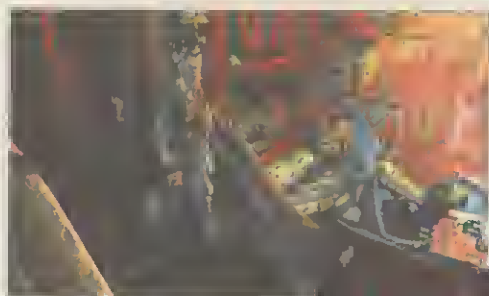
NEO, vielen Spielern von Titeln wie „Burntime“, „Whale's Voyage“ oder „Der Clou“ bekannt, hat sich viel vorgenommen: Nämlich ein Spiel zu schaffen, das durchweg so gut aussieht, wie seine 3D-gerenderte Intro-Sequenz. Als erster Hinweis, daß sie dazu auf dem besten Weg sind, mag der „animago 3D Award“, sozusagen der Oscar der Computeranimation im deutschsprachigen Raum, dienen. Mit Rent a Hero konnten die Österreicher den ersten Platz in der Kategorie „Spiele“ belegen.

Rent a Hero erzählt die Geschichte von Rodrigo, einem Aushilfshelden, der auf der Fantasy-Insel

Toldar lebt und sich seinen Unterhalt mit dem Retten von Prinzessinnen verdient. Daß diese edle Tätigkeit in einer Welt, in der Magie zum Alltag gehört, Rodrigo eher zum Hilfsarbeiter abstempelt, wurmt ihn ziemlich, weswegen er keinen größeren Wunsch hat, als sich endlich als wirklicher Held beweisen zu können. Es dauert auch nicht lange, bis er sich in über 100 Szenen auf 37 verschiedenen Sets in die langersehnten Kämpfe um Ruhm und Ehre stürzen kann.

Bei der Umsetzung dieser Story hat sich das Wiener Softwarehaus NEO dafür entschieden, eine Mischung aus 2D und 3D – sozusagen also 2,5D – zu verwenden. Damit dem Spieler jederzeit eine schnelle Interaktion bei höchster Grafikqualität geboten werden kann, wurden Hintergründe, Objekte und Animationen getrennt voneinander vorberechnet, um dann in Echtzeit miteinander auf dem Bildschirm verschmolzen zu werden (siehe auch Kasten rechts).

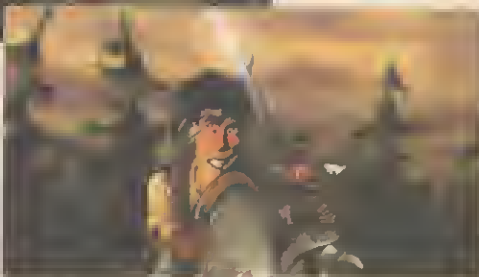
Auf diese Weise entsteht ein Spielgefühl, das andere Titel, wie zum Beispiel das kürzlich erschienene „Heart of Darkness“, nur nur unzureichend vermitteln kann-



Auf diese Weise werden mehr oder weniger sämtliche Szenen in Rent a Hero ablaufen. Ihr steuert Rodrigo aus der Tür – eine vorgeordnete Animationszene wird direkt von der CD-ROM abgespielt.

Nun dirigiert Ihr Rodrigo entweder in die Stadt hinunter oder, wie in diesem Fall, auf sein Hoverbike.

Kaum ist der rasende Roller gestartet, lenkt Ihr Euren Weg entweder in ein neues Abenteuer... oder die nächste Hauswand.



HERO

in 3 Dimensionen

ten. Die Grafiken wurden auf Silicon Graphics Workstations entwickelt, wodurch die Spiele-Engine sie sogar in Echtzeit mit Transparenzinformationen in die jeweilige Szene einsetzen kann. Zudem sorgt ein ständiges Anti-Aliasing dafür, daß sämtliche Figuren und Objekte ohne pixelige Ecken und Kanten sanft in die Bildkomposition eingepaßt werden.

Die Vorteile dieser „2,5D“-Technik liegen nicht nur in dem optischen Reiz, den sie bietet, sondern auch in einer Menge Informationen, die dem Spieler nicht mehr über Sprachausgabe

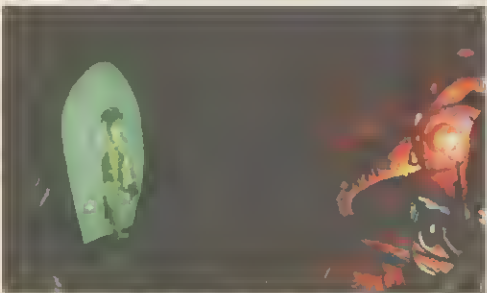
mit Leuchtpunkten und einer Kamera festgehalten. Schon der erste Eindruck läßt ein lohnendes Ergebnis all dieser Bemühungen erwarten. Voraussichtlich im September dieses Jahres werden wir mehr wissen.

ts



Eine heldenhafte Schlacht in Kitech-postkarten-Optik entbrennt

oder eingeblendete Texte vorgebetet werden müssen. Verhält sich zum Beispiel ein Charakter, dem wir gerade versuchen, Informationen zu entlocken, zögerlich, kann das wesentlich realistischer durch seine Körpersprache ausgedrückt werden, als es bisher in PC-Spielen der Fall war. Um dieses Prinzip durchgängig zu ermöglichen, wurde auf die Animation sämtlicher Gesichter besonderes Augenmerk gelegt. So fertigten die Grafiker von allen wichtigen Mimiken ein 3D-Modell, das im Spielverlauf gemorpht wird, um ein fließendes, fast realistisches Mienenspiel zu gewährleisten. Damit der Text den Figuren auch noch synchron über die Lippen geht, wurden die Mundbewegungen der menschlichen Sprecher



Durch diesen hohlen Spiegel wird er kommen



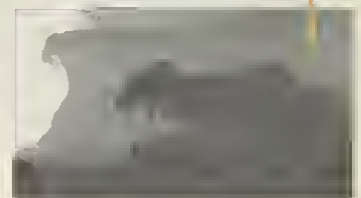
Jede Szene aus Rent a Hero bedarf einigen Aufwandes, bis sie wie hier vollständig im Spiel zu sehen ist



Der fertig animierte Rodrigo wird komplett mit einer Umrißmaske in den Hintergrund kopiert



Der nackte Hintergrund, der die Szene vorgibt...



... besitzt anhand einer Graustufenmaske eigene Tiefeninformationen für Licht- und Spezialeffekte



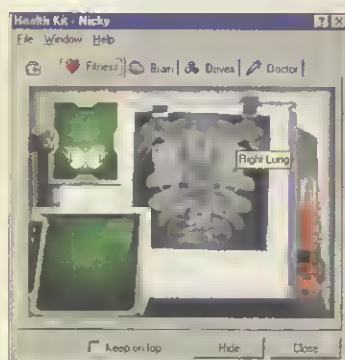
Das kleine Monster kann so wie es ist in die Szene gesetzt werden



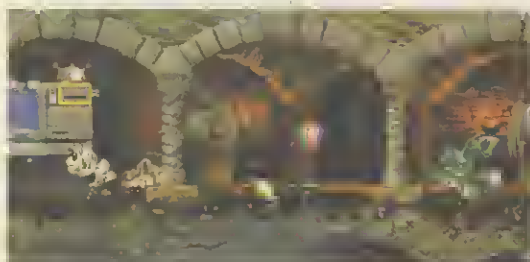
Rodrigo erhält zusätzlich in Echtzeit ein sogenanntes Anti-Aliasing, das seinen pixeligen Körper (rechte) weich zeichnet (links)

CREATURES 2

Unter einer
Decke stecken,
Zellen bilden,
fruchtbar sein...



Ein Norn beim Röntgen



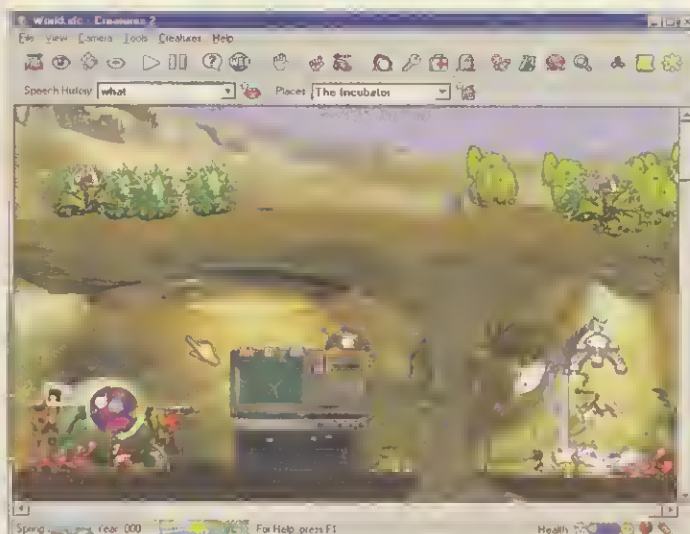
Auch im Keller spielt sich
wieder einiges ab – rechts in
der Ecke einer der gefähr-
lichen Grendels...

Eine kunterbunte
Welt, doch man
soll sich nicht
täuschen – „Crea-
tures 2“ ist alles
andere
als ein
Kinder-
spiel



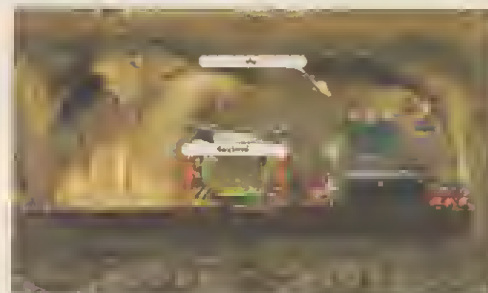
Als Ende 1996 ein Spiel namens „Creatures“ auf den Markt kam, waren die Experten verstört – denn so etwas hatte es vorher noch nicht gegeben! Jedes Exemplar des Programms wurde mit einem einzigartigen genetischen Code ausgestattet, der für das Ausbrüten einiger weniger „Norns“ reichte – die dann in einer bunten, aber auch gefährlichen Bildschirm-Welt vom Spieler aufgezogen werden mußten. Die Norns konnten bis zu einem gewissen Grad sogar sprechen und sich natürlich vermehren. Damit war alles vorhanden, was eine zwar nicht gigantisch große, aber dafür begeisterte Fangemeinde benötigte, um Norns zu züchten und über Web-sites auszutauschen.

Nach der Tamagotchi-Welle sollen die Knuddel-Kreaturen nun neu aufgelegt werden. Bei dieser Gelegenheit bekommen sie eine Welt verpaßt, die doppelt so groß sein wird wie die bisherige. Zweitens soll das Spiel wesentlich realistischer und komplexer ausfallen. Beispielsweise liegt der Umgebung jetzt ein ausgefeiltes Öko-System zugrunde. Die Pflanzen wachsen wie im richtigen Leben und vermehren sich über Samen, die auch ganz woanders Wurzeln schlagen können, falls sie etwa von einem Norn dorthin transportiert werden – und das könnte durchaus geschehen, denn Norns sind über alle Maßen neugierig und untersuchen mit wachsender Begeisterung alles, was so in der Gegend herumliegt. Es gibt Raupen, die sich vom Gemüse ernähren und schließlich Schmetterlinge hervorbringen, die dann wieder für die Bestäubung der Blüten sorgen.



Auch die Creatures selber sind nicht mehr die alten. Zwar lassen sie sich in bewährter Weise durch den Mauszeiger beeinflussen, warten aber neben 120 neuen Gesichtsausdrücken mit einem komplett renovierten Innenleben auf. Herz, Lunge, Leber – alles was man so braucht, ist da und kann bedingt durch Mutation und Evolution irgendwann auch mehrfach vorhanden sein. Der Genpool der neuen Norn-Generation umfaßt 520 Stück (gegenüber 321 Genen bisher), und 50 neue Chemikalien machen den Wuseln das Leben schwerer oder einfacher. Wem das konventionelle Züchten zu lange dauert, der darf in einer speziellen Verschmelzungsmaschine zwei Norns miteinander mixen, um so Wesen mit neuen Eigenschaften zu bekommen. Ja, man kann auf diese Weise sogar Norns mit den gefürchteten Grendels kreuzen, die natürlich ebenfalls wieder irgendwo in der Creatures-Welt lauern. Keine Frage – in der Schublade mit dem künstlichen Leben gibt es nichts, was den Creatures auch nur annähernd das Wasser reichen könnte...

jn



Gary langweilt sich – durch Unterhaltung
kann man versuchen, die Gründe heraus-
zufinden

Creatures 2
Genre
Simulation
Hersteller
Mindscape/Cyberlife
Erscheinen geplant
Herbst '98

METRO-POLICE

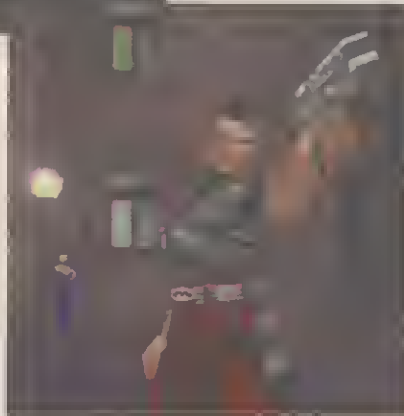


Einige Licht- und Schatteneffekte fehlen in diesem Screenshot noch

Virtual X-citement aus Mühlheim, die uns erst vor zwei Monaten das drollige „Tiny Trails“ boten, möchten nun mit „Metro-Police“ beweisen, daß sie auch ein 3D-Actionadventure auf internationalem Niveau abliefern können.

Das New York der Zukunft ist optisch stark an Fritz Langs Filmklassiker „Metropolis“ (daher auch das Wortspiel mit dem Titel). Diese Stadt ist zu einem Moloch geworden, der seine Bewohner nur noch aufnehmen kann, indem mittlerweile fünf Ebenen tief in den Untergrund gebaut wurde; ohne daß ein Stockwerk Zugang zum nächsten hat. Jetzt, wo ganz plötzlich eine riesige Verbrechenswelle über sämtliche Etagen auszubreiten scheint, werden einzelne Cops zu städtischen Vigilanten ernannt, um wieder Ordnung und Ruhe zu schaffen.

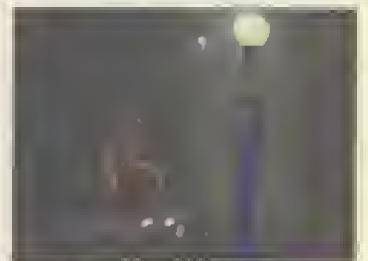
Ein wichtiges Element bei der Gangsterjagd sind Informanten, die jedoch bezahlt werden wollen. So bleibt manchmal nur die Chance, sich durch einen „Nebenjob“, der nur selten legal ist, die eigenen Finanzen aufzupolieren. In einer düsteren Unterwelt werden solche Ausrutscher von den Vorgesetzten schon mal toleriert, doch leicht besteht die Möglichkeit, den Bogen derart zu überspannen, daß man plötzlich selbst als Verbrecher gejagt wird. Der Spieler hat es jederzeit selbst in der Hand, einen finanziell lukrativen Job anzunehmen, oder eben stur – aber meist umso frustrierender – ganz nach dem Gesetzbuch zu handeln. Das Spiel wird hier für jeden Geschmack so einige Überraschungen bereithalten, egal, ob man nun als guter oder böser Cop das Gesetz vertritt.



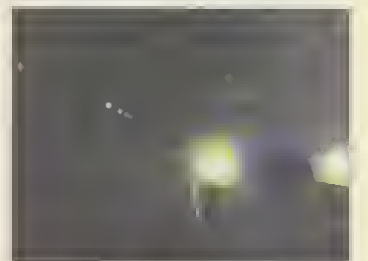
Für Metro-Police, das voraussichtlich auf der CeBit Home vorgestellt wird, wurde über zwei Jahre lang die 3D-Engine Wotan entwickelt. Diese bietet alles, was man sich zur Zeit von guten 3D-Spielen wünscht: Riesige Welten, dynamische, mehrfarbige Lichteffekte, interaktive Charaktere, rasante Fahrten mit Oldtimern, Motorrädern, Zeppelin und weich fließende Bewegungen. Viele Objekte jedoch wurden vorher mit gängigen Tools wie z.B. 3D entworfen. Eine spezielle Struktur der Objektdaten im Speicher ermöglicht eine schnelle Interpolation, die ein fließendes Morphing bewegter Objekte zuläßt, um Animationsphasen zu überblenden. Für die Darstellung von Rauch oder Explosionen wird ein leistungsstarkes Partikelsystem mit Echtzeit-Rendering eingesetzt, das überzeugende grafische Ergebnisse liefern soll. Für weiteren Augenschmaus sorgen Chrom, beleuchtetes Glas oder halbdurchsichtige Spiegel, deren visuelle Eigenschaften ebenfalls beeindruckend in Echtzeit berechnet werden.

ts

In finsternen Kellern treibt sich viel Ungeziefer herum, und das gilt auch im New York der Zukunft. Begeben wir uns also in die Unterwelt...



Dieser netten Arbeiterin bieten wir gerne unsere Unterstützung an



Wie ein Hase auf der Landstraße bei Nacht; nix wie weg hier!

Metro-Police
Genre
3D-Actionadventure
Hersteller
Virtual X-citement
Erscheinung geplant
September 98



GRAND PRIX LEGENDS



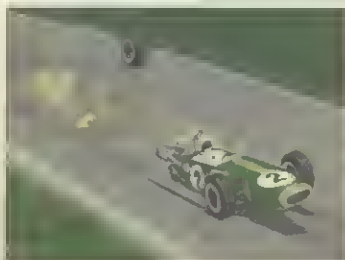
Wird Papyrus' Oldie-Racer die neue Referenz in Sachen Rennsimulation?



Zwei Seitenspiegel erlauben den Blick nach hinten



Anwohner- und Umweltschutz? Nicht Anno 1667.



Hier fehlt doch was...

Grand Prix Legends

Hersteller
Papyrus/Sierra
Genre
Rennsimulation
Erscheinen geplant
September 98



Reifen- und Ölschleuren dienen als Ideallinie

Die Zeiten, als Formel-1-Piloten noch aus purer Leidenschaft und Idealismus Kopf und Kragen auf der Piste riskierten sind längst vorbei. In der Königsklasse des Motorsports befindet sich der Kommerz mittlerweile an der Pole Position, die Millionensummen aus Fernsehrechten, Merchandising und Lizenzen machen Fahrer und Verbände zu den Großverdienern im Berufssport. Leider trifft man auch im Spielbusiness immer seltener auf Entwickler, die zuerst aus Liebe zur Sache Geld und Kraft in ein neues Produkt investieren. Die Rennspielveteranen von Papyrus gehören zu diesen dünnbesäten Enthusiasten. Seit dem 94er Hit Nascar Racing basteln die Bostoner Autofreaks nun schon an der perfekten Rennsimulation, einige Millionen Dollar wurden dabei bereits in das ehrgeizige Projekt investiert. Grand Prix Legends versetzt Euch über 30 Jahre in der Automobilgeschichte zurück in die Zeit zigarrenförmiger Oldtimer, deren Maximalgeschwindigkeit und Beschleunigung in keinem Verhältnis zur Bodenhaftung stand. Nur wenige der damaligen Teams wie Ferrari oder Lotus haben auch heute noch einen klangvollen Namen, Rennställe wie die Anglo-American Racers oder die British Racing Motors hat längst das Schicksal verbleiten Benzins ereilt. Obwohl das Feld fast ausschließlich aus anglophonen Fahrern besteht, dürft Ihr im Grand-Prix-Jahr 1967 elf Kurse in aller Welt umrunden. Berge

von alten Filmrollen und Kartenmaterial haben die Papyrus-Designer gesichtet, um die Strecken in Kyalami, Spa oder Zandsvoort naturgetreu nachzubilden. Gerade die Austragungsstätten, die auch heute noch im Gebrauch sind, lassen Nostalgiker schwärmen und Nachwuchs staunen. Ewig zieht sich die gewöhnliche Landstraße des Nürburgrings an Wäldern, Wiesen und Bauernhäusern entlang, die Stadtstrecke von Monaco ist noch von Laternen gesäumt und gefährliche Stellen sind nur

durch ein paar Strohballen abgesichert. Dabei könnt Ihr, dank ausgezeichnete Simulation der Fahrphysik, hinter Eurem Lenkrad oder Joystick erleben, wie gefährlich Motorsport anno seinerzeit wirklich war. Kein Spoiler erlaubt dem Wind, das Gefährt auf den Asphalt zu drücken, jede Kurve stellt höchste Anforderungen an Können und Gefühl, selbst unbedachtes Gasgeben auf freier Strecke kann zum Ausbrechen des

Wagens führen. Zum Einstieg dürft Ihr natürlich Lenk- und Bremshilfen einschalten, die Wahl des kleinsten Schwierigkeitsgrades verändert allerdings nichts am eigentlichen

Fahrverhalten. Hauptsächlich die Schadensanfälligkeit und die KI der Gegner wird im Anfängermodus gedrosselt. Nötige Rechenpower vorausgesetzt, könnt Ihr gegen bis zu 20 Konkurrenten antreten, eine ausgefeilte Multiplayerunterstützung erlaubt dabei gleichzeitige Verwendung von Netzwerk, Internet und computergesteuerten Fahrern.

Die Vorversion läßt bereits erahnen, daß sich die lange Entwicklungszeit besonders für die Freunde akkurater Simulationen gelohnt hat und uns womöglich ein neues Referenzprodukt ins Haus steht. Glücklicherweise werden durch die Wiederverwendung der Fahrphysik-Engine weitere Thronanwärter aus den Papyrus-Studios nicht lange auf sich warten lassen...

sf



MOTOCROSS MADNESS

Wer denkt, professionelle Motorsportler hätten irgendwie ein Rad ab, der liegt sicherlich nicht ganz verkehrt. Hunderte PS zu bändigen oder in jeder Kurve Bekanntschaft mit dem Asphalt zu machen, ist wirklich nicht jedermanns Sache. So richtig spektakulär allerdings werden Formel-1- oder Motorradrennen nie, abgesehen von Karambolagen oder Stürzen, an denen wir moralischen Zeitgenossen uns aber nur ergötzen dürfen, wenn der Fahrer unverletzt bleibt. Mehr Action bieten da schon Motocross-Rennen, bei denen die Jungs auf ihren Geländemaschinen die Natur durchpflügen, meterhoch und -weit springen und nicht selten den Schlamm küssen. Microsoft läßt Euch mit Motocross Madness nun selbst den Bock satteln und schickt Euch auf Tour durch karge Landschaften und bekannte Sportstätten Nordamerikas.

Wie schon bei Monster Truck Madness steht der Spaß am Fahren eindeutig im Vordergrund, weshalb Ihr Euch auch die Finger nicht in überbordenden Einstellungsmenüs schmutzig machen müßt. An der gewählten Maschine lassen sich gerade mal Dämpfung und Federhärte von Gabel und Federbein einstellen, zusätzlich könnt Ihr noch den Grip der Reifen festlegen. Umso umfangreicher ist dafür die Wahl der Spielmodi und der Kurse, auf denen Ihr gegen bis zu zehn Kontrahenten antretet. Beim MX-Rennen stehen gleich 14 Offroadstrecken zur Verfügung, ausgestattet mit extremen Steigungen, anspruchsvol-

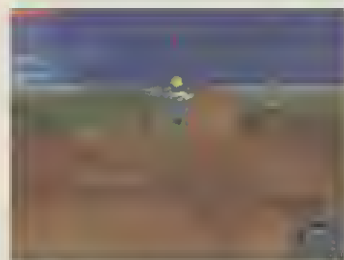


Oft endet der Start in einer Staubwolke und einem großen Haufen Schrott

len Buckelpisten und einer Unmenge Möglichkeiten zu springen und blaue Flecken zu sammeln. Geradezu geruhsam sind dagegen die Baja-Rennen, bei denen Ihr quer durch ein riesiges, hügeliges Gelände braust, um so schnell wie möglich Checkpoints zu passieren. Bei Supercrosswettbewerben, bekannt aus deutschen Sportkanälen, dreht Ihr auf gut 20 Kursen Eure Runden innerhalb großer Stadien. Die vierte Möglichkeit Euer Können zu beweisen, habt Ihr im Freestyle-Modus. In sechs verschiedenen Landschaften dürft Ihr innerhalb eines Zeitlimits all das machen, was gewöhnlich nur BMX-Fahrern vorbehalten bleibt. Witzige Tricks und Stunts lassen sich bei den Sprüngen ausprobieren und wenn Ihr Glück habt oder fähig genug seid, kommt Ihr vielleicht auch nicht vor Eurer Maschine auf dem Boden auf.

Alle Spielmodi lassen sich frei von Konkurrenzdruck, als Einzelrennen oder als Wettbewerb austragen. Neben viel Übung solltet Ihr auf jeden Fall über ein gutes Gamepad verfügen, um auch mal an der Spitze mitzumischen. Die hübsche Grafik kann erheblich besser überzeugen als bei den Monster Trucks, Polygonpiloten, wabernde Staubwolken und die vielen unterschiedlichen Geländetexturen bedürfen allerdings der Unterstützung einer 3D-Karte. Neben überzeugender Steuerung und guter Spielbarkeit fügt Microsoft als Motivationsschub noch einen Pisteneditor bei, mit dem Ihr Eure ganz persönlichen Knochenbrecherkurse aufstellen dürft. *sf*

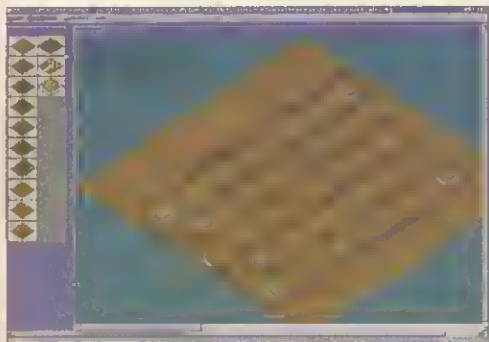
Microsoft baut seine Rennspielreihe weiter aus, diesmal mit dem Wahnsinn auf zwei Rädern



Nur fliegen ist schöner...



...aber so hatte ich das jetzt nicht gemeint!



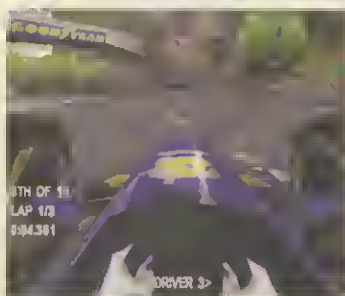
Richtig böse Strecken lassen sich mit dem Editor selbst basteln

Motocross Madness
Genre
Rennspiel
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
September 98



Da fliegt dir doch **HERBST PS-OFFE**

**Müll oder
Meilensteine?
Ein Blick auf die
aktuellen
Rennspiel-
Prototypen**



**Johnny Herbert's GP: Solide
Rennkost aus Holland**



**Geht's noch besser? Das
Sequel zu F1-Racing**

Was unterscheidet die Spielepalette von PC und Playstation? Nun, während auf der Konsole hauptsächlich Jump'n Run-, Action- und Rennspieltitel zu Hause sind, bietet der PC dank Maussteuerung und günstigem Massenspeicher die idealen Voraussetzungen für üppige Rollenspiele, komplexe Simulationen und nervenaufreibende (Echtzeit-)Strategie. Doch mit der Durchsetzung der 3D-beschleunigten Grafikkarten kommen auch wir endlich in den Genuß realitätsnaher und zugleich flotter Simulationen aus allen Lagern des Rennsports. Damit Ihr wißt, was da auf Euch zukommt, haben wir schon mal in den kommenden Produkten Probe gegessen.

Silberpfeile am Horizont

Gleich drei Formel-1-Produkte wollen den französischen Referenztitel **F1 Racing Simulation** vom Thron stoßen oder sich zumindest im Verfolgerfeld plazieren. Die größten Chancen hat dabei naturgemäß der offizielle Nachfolger aus dem Hause Ubi-Soft, der wohl mit einer lapidaren 2 hinter dem Namen ab Mitte September in die Läden kommen wird. Viel zu sehen gab's bisher noch nicht, dafür sparen die Programmierer nicht mit Infos, was alles an dem Sequel noch besser sein soll: Zwei zusätzliche Spielmodi (Karriere, Szenario), realistischere Fahrphysik und Tuningmöglichkeiten, ein Netzwerkmodus,

in dem die Mitspieler sich in Echtzeit qualifizieren, ein einfacher Karteneditor, verbesserte, an die Saison 1997 angepasste KI, spezielle Lichteffekte für Voodoo2-Karten und selbst ein kleiner Retro-Modus, der Euch einen Kurs und vier Wagen der 50er Jahre bietet.

Gänzlich in die Vergangenheit führt Euch **Grand Prix Legends** von Papyrus, über das Ihr in dieser Ausgabe ein Preview findet.

Seinem Erscheinungstermin am nächsten steht indes **Johnny Herhert's Grand Prix Championship 1998**, das Ende August zwar ohne FIA-Lizenz, dafür mit reichlich Unterstützung



Newmen Haas: Indycars von Psygnosis...

des Wahlmonegassen an den Start gehen wird. Wie im simulierten Renngeschäft üblich, dürft Ihr frei trainieren, ein Wochenende oder eine ganze Saison auf insgesamt 15 verschiedenen Meisterschaftsstrecken verbringen. Design, Aufbau und selbst der Inhalt der Menüs erinnert stark an Castrol Honda Superbikes, was leider auch bedeutet, daß Euch nur ein einziger Wagen zur Verfügung steht. Auch das Fahrverhalten und die Optionsvielfalt kann nicht ganz mit den Genreperlen mithalten. Die Grafik ist, zumindest unter 3Dfx, gut gelungen, Formel-1-Fans werden allerdings gegenüber den realen Kursen ein paar Ungenauigkeiten im Streckenaufbau feststellen. Für Anfänger und Spieler, die zwischendurch eine gemütliche Runde mit ihrem Boliden drehen wollen, könnte das holländische Produkt eine gelungene Alternative zu den aktuellen und zukünftigen Hardcore-Simulationen bieten.



...mit altbekanntem Rückspiegel

das Blech weg!

LICHE NSIVE

Ein weiterer berühmter Name im Motorsportgeschäft soll auf den kommenden Renntitel von Psygnosis aufmerksam machen. Noch bevor Ihr aber mit einer weiteren Formel-1-Version der Liverpools beglückt werdet, dürft Ihr in **Newman Haas Racing** an Bord eines Indy Cars Platz nehmen. 16 originale Fahrer und elf Strecken der 97er Indy-Saison werdet Ihr ebenso vorfinden, wie vier Fantasie-Strecken, die erst im Lauf des Spiels freigeschaltet werden. Zwei Spielmodi und eine abgestufte Gegner-KI sollen Actionfreunde wie Autobastler gleichermaßen an den hochgezüchteten und 3Dfx-bestückten Rechner fesseln, neben Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler wird auch eine Splitscreenoption zu einer kleinen Runde unter Freunden einladen. Konsolenbesitzer wurden bereits im März mit Newman Haas beglückt, auf dem PC dauern die abschließenden Arbeiten noch bis Oktober.

Tour de Force

Kaum ging letzten Monat Castrol Honda Superbike von Interactive Entertainment an den Start, kündigt nun auch Virgin mit



Superbike: Fast wie auf Eurosport

Superbike World Championship eine weitere Zweiradsimulation im Dunstkreis der schweren Öfen an. Diesmal steht aber nicht die aufgebohrte Luxushonda im Mittelpunkt, ganze 12 Teams mit insgesamt 18 Fahrern sind im Spiel zu finden und auszutesten. Alle wichtigen Namen im Geschäft sind also vertreten, von den japanischen Marken Kawasaki, Yamaha und Suzuki bis hin zu den italienischen Maschinen der Firma Ducati. Eine enge Zusammenarbeit mit Fahrern und Herstellern und Berge von Daten der 12 internationalen Strecken sollen für eine besonders realistische Simulation sorgen. Um aber auch

die Freunde locker-leichter Arcadeaction auf den Sattel zu hieven, wird Superbike WC einen eigenen Simpel-Modus bieten, bei dem sowohl die Kameraperspektive als auch die Fahrphysik Spielhallenflair auf den heimischen Monitor zaubern sollen. Virgin verspricht uns – durch konsequente Ausnutzung moderner 3D-Grafikkarten – ein Teilnehmerfeld von bis zu 30 Bikern, wobei jeder der Fahrer unabhängig von seiner Maschine animiert wird. Auf Motion-Capturing der Fahrer wurde zwar verzichtet, dafür sollen Echtzeit-Light-Sourcing, dynamische Schatteneffekte, transparenter Rauch und Staub ebenso zur Atmosphäre besteuern wie realistische Motoren- und Unfallgeräusche, Gespräche der Boxencrews oder Jubel der Zuschauer. Natürlich dürfen bei einer echten Simulation auch Telemetriebildschirme, komplexes Tuning und optionales Zuschalten vielerlei Fahrhilfen nicht fehlen. Wer neben einem (Null-)Modem oder Netzwerk auch noch über ein paar Freunde verfügt, wird zudem ab Oktober Multiplayerrennen austragen dürfen.



Colin McRae: Rutschgefahr trotz Winterreifen



Superbike: Der Startschuß fällt im Oktober



Colin McRae: Training ist aller Rally Anfang



NICE 2: Lenkraketen sieht man in Rennspielen selten...



TOCA 2: Im Tourenwagen über britische Kurse



NICE 2: Auch Oldtimer können gefahren werden

Schlagloch voraus

In greifbare Nähe zum PC gelangt langsam der Playstationabräumer **Colin McRae Rally** der britischen Codemasters. Durch eine verbesserte Grafik-Engine, die auf der Tourenwagensimulation TOCA basiert, werden 52 Strecken (48 Wertungsprüfungen und vier Spezialkurse) in acht verschiedenen Ländern in Szene gesetzt. Samt redseligem Beifahrer macht Ihr in englischen Wäldern, korsischen Bergen, schwedischen Eis- und australischen Sandwüsten motorisierte Naturerfahrungen. Dabei dürft Ihr zwischen fünf Kameraeinstellungen wählen, in der Helmperspektive könnt Ihr Euch sogar am bektischen Schalten

Eures Protagonisten erfreuen. Integriert ist auch Colins kleine Rallye-Schule, in der Ihr die ersten Erfahrungen sammeln könnt. Wieviel Spaß es wirklich macht, mit 200 km/h über Schotterwege und Schlammrinnen zu donnern, werdet Ihr in der kommenden Power-Play-Ausgabe erfahren. Ein weiterer Codemasterstitel, der zu Weihnachten Konsolen- wie PC-Jünger erfreuen soll, ist der Nachfolger zum oben erwähnten Touring Car Championship. **TOCA 2** wird neben überarbeiteter, zeitgemäßer Grafik doppelt so viele Strecken bieten wie der Vorgänger. Zudem versprechen uns die Briten alle neuen Wagen und Regeln der Saison 1998 und eine stärkere Betonung von Strategieelementen wie Boxenstops mit Tuning- und Reparaturmöglichkeit.

Championship. **TOCA 2** wird neben überarbeiteter, zeitgemäßer Grafik doppelt so viele Strecken bieten wie der Vorgänger. Zudem versprechen uns die Briten alle neuen Wagen und Regeln der Saison 1998 und eine stärkere Betonung von Strategieelementen wie Boxenstops mit Tuning- und Reparaturmöglichkeit.

Straßen der Gewalt

Neben Ascarons Motorradsimulation **Grand Prix 500cc**, die immer noch auf sich warten läßt, ist **N.I.C.E. 2** der einheimischen Entwicklergruppe Syntec ein weiterer Beweis deutscher Gründlichkeit. Bald ein halbes Jahr jeden Monat aufs Neue angekündigt, soll das actionhaltige Autorennen nun endlich im September erschei-

nen. Neben Strecken in Ägypten, Australien, Österreich, Arizona, auf Hawaii und Korsika und diversen Formel-1-Kursen konnten wir mittlerweile schon die Waffenpalette sichten und ausprobieren. Eure Aggressionen im Straßenverkehr werdet Ihr mit Maschinen- und Nagelkanone, Lenkraketen, Granaten und Öl-, Minen- oder Nagelwerfern ausleben dürfen. Auch ein Reifenschlitzer à la Ben Hur zählt zum Inventar des gut ausgestatteten Waffenladens, in dem Ihr

Euch nach Herzenslust und Kontostand bedienen könnt. Um die bereits satte

Anzahl von zwei Dutzend

Strecken zusätzlich zu er-

höhen, wird **N.I.C.E. 2**

auch eine Option

bieten, mit der

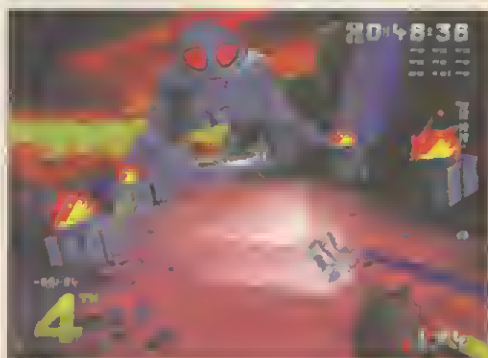
die Kurse ge-

spiegelt, rück-

wärts oder gleich-

zeitig gespiegelt und rückwärts zu befahren sind.

Dem Mangel an Fun-Racern auf dem PC will Ubi-Soft mit dem witzigen **S.C.A.R.S.** (Super Computer Animal Racing Simulation) ein Ende bereiten. In einem gummibunten Szenario dienen Tiere als Vorbild für die neun futuristischen



SCARS: Nachtfahrt auf der Lavainsel

Vehikel, mit denen Ihr über eben so viele Strecken flitzen dürft. Dabei führen Euch die Rennen in verschneite Berglandschaften, zu Vulkanen samt brodelnder Lava, über tropische Inseln und an Burgen oder Windmühlen vorbei. Doch Ihr babt noch mehr zu tun als die Spur zu halten oder die beste Abkürzung zu finden. Neun unterschiedliche Power-Ups liegen auf den Kursen verstreut, um Gegner mit unfairen Methoden auf die hinteren Plätze zu befördern oder sich Zeitvorteile zu verschaffen. Superkraftstoff und Schutzschilde sind ebenso geboten wie Raketen, Starkstrombarrieren oder Magnete, die die Konkurrenten kurze Zeit in der Luft hängen lassen. Ein Splitscreenmodus soll dafür sorgen, daß neben der Fahr- auch die Schadenfreude nicht zu kurz kommt. Ab Mitte September sollte die wilde Jagd in den animalischen Kisten beginnen.



SCARS: Kein Pardon für Gegner

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-„Oscar“, in gut unterrichteten Kreisen auch „Spielspaß-Prädikat“ genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen „Orden“ abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

Name
Logo – so heißt
des Spiel

Genre
Geschicklich-
keit, Action,
Adventure,
Simulation,
Rollenspiel,
Sport, Strategie,
Wirtschaft

Hersteller
Wer hat's pro-
grammiert?

Schwierigkeit
Leicht, mittel
oder schwer?

Preis
Puzzelt erfah-
rungsgemäß
immer.

Spieler
Wieviele?

Steuerung
Tastatur, Maus,
Joystick,
Gamepad, Gun.

Besonderheiten
Extras und
Eigenheiten

Spiel/Anleitung
Oft testen wir
aus Aktualitäts-
gründen die
englische
Version.

Multiplayer
Ob und wie.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten“.

Name	Incubation:	Mindestanforderungen
Genre	Time is running out	P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Hersteller	Strategie	Empfohlen
Schwierigkeit	Blue Byte	P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx
Preis	ca. 100 Mark	Grafik87%
Spieler	1 - 4	Sound85%
Steuerung	Maus	Spielspaß
Besonderheiten	CD-Audio	Solo Multi
Spiel	engl./dt.gepl.	88% 90%
Anleitung	engl./dt.gepl.	3Dfx
Multiplayer	Internet/IPX	

Mindestanforderung
Prozessor,
Arbeitsspei-
cher, CD-Lauf-
werk und Gra-
fikkarte

Empfohlene Hardware
Prozessor,
Arbeitsspei-
cher, Cd-Lauf-
werk, Grafik-
karte

Grafik
Vielfalt? Hinter-
gründe? Anima-
tion?

Sound
Sprachausga-
be? Musikviel-
felt? Sound?

Spielspaß
Die wichtigste
Wertung über-
haupt! Für
Solo- und
Multimodus

Voraussetzung
Dieses Symbol
findet Ihr nur
dann, wenn ein
Spiel 3Dfx
(oder MMX)
voraussetzt

Voraussetzung
Dieses Symbol
findet Ihr
immer, wenn
wir der Mei-
nung sind, daß
das Spiel für
Jugendliche
unter 18 Jahren
nicht geeignet
ist



Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Laufzeit des Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugestehet, der Tester es aber „super“ findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Stephan
Freundorfer
sf



Christien
Peller
cis



Maik
Wöhler
mw



Relf
Müller
rm



tom
schmidt
ts



Joe
Nettelbeck
jn

THE FIFTH

Rettet das

**Kalisto kredenzt
uns jetzt
Luc Bessons
phantasievolles
Meisterwerk als
Action-Spiel**



**Auch ein schöner Rücken
kann entzücken: Leeloo ist
einfach ein netter Anblick**



**Leeloo wird bereits von
einem spinnenähnlichen
Roboter erwartet**



Ein Cop will sich einen Satz heiße Ohren einfangen

Einer ominösen Inschrift in einem ägyptischen Tempel zufolge öffnet sich alle 5000 Jahre eine Passage zwischen den Dimensionen und das absolut Böse verschafft sich Zutritt zu unserer Galaxie. Im Jahre 2259 erfüllt sich diese Prophezeiung: In der Gestalt eines riesigen, energie- und materievereschlingenden Feuerballs rast das Böse auf den blauen Planeten zu. Das drohende Unheil kann laut der Überlieferung nur noch durch vier Steine, die die Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde repräsentieren, und mit Hilfe der Kraft eines geheimnisvollen fünften Elementes abgewehrt werden...

Der Spieler dirigiert nun abwechselnd die aus dem Film bekannten Figuren Leeloo und Korb durch die Locations und erfüllt bestimmte Aufgaben, die durch ein kurzes Briefing vor jeder Mission erläutert werden. Korb darf als hartgesottener Bursche natürlich von diversen

Schusswaffen Gebrauch machen oder mit Fußtritten die Feinde traktieren. Außerdem kann er sich ducken, hüpfen und einen Hechtsprung nach vorne ausführen, dabei schießen und sich lässig auf dem Boden abrollen. Leeloo verzichtet dagegen überwiegend auf den Einsatz von martialischen Geräten – es ist ihr lediglich gestattet, die Widersacher mit Granaten zu eliminieren. Ansonsten erweibt sie sich ihrer Feinde mit gezielten Schlägen und Tritten und beherrscht – durch Drücken einer bestimmten Tastenkombination – sogar den einen oder anderen Special-Move. Auch mit ihren weiteren Aktionsmöglichkeiten steht die attraktive Rothaarige einer Miss Lara Croft in nichts nach. So vermag Leeloo an Decken und Gerüsten entlangzuhangeln und auf allen Vieren durch schmale Öffnungen zu krabbeln. Durch diesen Bewegungsumfang kann die Lady unter anderem Bereiche aufsuchen, zu denen dem ungelinkerten Korb der Zutritt verwehrt bleibt. Davon abhängig, mit welchem Charakter Ihr durch die dreidimensionale Spielwelt turnt, absolviert Ihr also folglich des öfteren ein- und denselben Spielabschnitt auf zwei unterschiedliche Arten.

Prinzipiell orientiert sich das Spielgeschehen an der Handlung der filmischen Vorlage, allerdings wurde der Anfang – laut Kalisto aus logischen Gründen – für die Softwarevariante des Celluloidwerkes umgestrickt. Leeloo stürzt sich nicht mehr von einem Wolkenkratzer und landet zufälligerweise in Korbens Lufttaxi, sondern muß von



**Polizisten lassen sich mit schlagkräftigen
Argumenten überzeugen**

ELEMENT

Universum!

ihm in der ersten Mission aus einem Laboratorium befreit werden. Die New Yorker Metropole des 23. Jahrhunderts dient dann auch für einen Großteil der Level als Schauplatz. So gilt es unter anderem Abwasserkanäle, eine U-Bahn-Station, Zorgs Domizil, eine Fabrikanlage, das New Yorker Police Department sowie den Astroport abzuklappen. Im fortgeschrittenen Spielverlauf schlägt es Euch an Bord eines Space-Shuttles, in das gigantische Vergnügungsschiff Fholston Paradise und letztendlich in den ägyptischen Tempel, in dem das finale Vereinigungsritual der fünf Elemente stattfinden soll. Während sich die beiden Protagonisten abwechselnd ihren Weg durch die Locations bahnen,



Bei den schweißtreibenden Aktionen kommt eine kalte Dusche gerade recht



Leeloo sieht sich in Cornelius' Appartement um

IM RAUSCH DER BILDER

Der Film „Das fünfte Element“

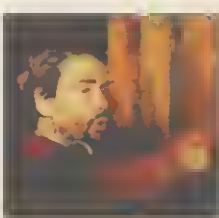


Bereits als 16-Jähriger erdachte sich Regisseur Luc Besson die Geschichte von „Das fünfte Element“ und schrieb sie in Romanform nieder. Erst während der Dreharbeiten zu seinem Unterwasser-Film „Atlantis“ verfaßte er ein auf diesem Stoff basierendes Drehbuch. Mit der französischen Filmfirma Gaumont und Warner Bros. fanden sich schließlich zwei Unternehmen, die in die Finanzierung der Thematik einwilligten. Als sich nach einem Jahr Pre-Production-Phase jedoch herausstellte, daß die Realisation des SF-Epos eine beträchtliche Geldsumme verschlingen würde, schied Warner aus dieser Zusammenarbeit aus und das Projekt mußte gestoppt werden. Nach dem überwältigenden Erfolg von Bessons nächstem Film „Léon – der Profi“ riskierte es Columbia, dem französischen Regisseur die erforderlichen Mittel bereitzustellen, so daß „Das fünfte Element“ doch noch über die große Leinwand flimmern konnte. Die namhaften Comic-Zeichner Jean-Claude Mézières und Jean Giraud (besser bekannt unter seinem Pseudonym Moebius) entwarfen das Zukunftsszenario samt der Aliens, und Modeschöpfer Jean-Paul Gaultier steuerte die teilweise schrillen

Kostüme zu dieser 90-Millionen-Dollar-Produktion bei. Mit Megastar Bruce Willis, dem russischen Fotomodell Milla Jovovich oder Gary Oldman in der obligatorischen Rolle des Bösewichts ver-



fügt das bildgewaltige Celluloidwerk obendrein über hochkarätige Darsteller, beziehungsweise markante Charaktere. Zusammen mit den hervorragenden Special-FX (Rekord: allein über 80 verschiedene Effekte in einer einzigen Filmszene!) und dem erfrischenden Humor europäischer Prägung entpuppt sich Luc Bessons Zukunftsvision als glanzvolles Science-Fiction-Entertainment. Daran können auch die vielen kritischen Stimmen, die zu diesem Streifen laut wurden, nichts ändern. Schließlich wurde seinerzeit auch „Blade Runner“ verkannt und erst im Nachhinein als Meisterwerk gewürdigt.



Der Regisseur Luc Besson

Am 18. März 1959 in Paris geboren, bekam der Sohn eines Wasserskilehrers und einer

Tauchlehrerin sein Faible für die Meereswelt praktisch schon aufgrund seiner Eltern in die Wiege gelegt. Im Alter von 10 Jahren, nach einer Begegnung mit einem freundlichen Delfin, nahm sein Wunsch Meeresbiologie zu studieren, konkrete Formen an. Ein Tauchunfall machte jedoch seinen Ambitionen einen Strich durch die Rechnung und so wandte er sich dem Medium Film zu. Mit 19 zog es ihn sogar für drei Monate in die Staaten, um in das amerikanische Filmbusiness reinzuschnuppern. 1982 drehte Besson seinen ersten Spielfilm „Le dernier combat“, mit dem er prompt einige Preise einheimen konnte. Es folgte „Subway“ mit Christopher Lambert und Isabelle Adjani in den Hauptrollen, der zum Kult für die New-Wave-Generation avancierte. Mit „Im Rausch der Tiefe“, „Nikita“ und „Léon – der Profi“ lieferte Besson des weiteren internationale Kinohits ab und festigte seinen Ruf als Ausnahme-Filmemacher.

Filmographie:

- 1982 – Le Dernier Combat (Der letzte Kampf)
- 1985 – Subway (Subway)
- 1988 – Le Grand Bleu (Im Rausch der Tiefe)
- 1990 – Nikita (Nikita)
- 1991 – Atlantis (Atlantis)
- 1994 – Léon (Léon – der Profi)
- 1997 – Le Cinquième Element (Das fünfte Element)

DIE HAUPTFIGUREN

Nachfolgend ein Überblick über die wichtigsten Charaktere des Spiels. In Klammern sind die Namen der Schauspieler vermerkt, von denen sie im Film verkörpert wurden:

Leeloo (Milla Jovovich)

Die attraktive Dame mit den karottenroten Haaren verkörpert das essentielle fünfte Element, mit dem die Welt vor den Mächten des Bösen geschützt werden kann. Ihr voller Name lautet Leeloo Mina Lekatariba Laminatcha Ekbat D Sebat.

Korben Dallas (Bruce Willis)

Das ehemalige Mitglied der Spezialeinheit der Federal Army verdient sich inzwischen als New Yorker Taxifahrer seinen Lebensunterhalt und wird unfreiwillig in die Geschehnisse verwickelt. Zusammen mit Leeloo hat ihn das Schicksal dazu erkoren, die Welt zu retten.

Zorg (Gary Oldman)

Ein skrupelloser Geschäftsmann, der sich auf die Herstellung von hochmodernen Waffensystemen spezialisiert hat. Nachdem das allumfassende Böse sämtliches Leben auf dem Planeten ausgelöscht hat, will sich Zorg dann als Herrscher der Überbleibsel aufspielen. Demzufolge setzt er alles daran, um die Vereinigung der fünf Elemente zu verhindern.

Vito Cornelius (Ian Holm)

Der Priester Cornelius ist der Bewahrer der alten Weissagungen und hat sein Leben der Aufgabe gewidmet, den heiligen Tempel zu schützen, in dem die Vereinigung der fünf Elemente vollzogen werden soll.

Mangalores

Eine kriegerische Alien-Spezies, dessen Heimatplanet von der Federal Army zerstört wurde. Die tumben Mangalores dienen Zorg als Handlanger und ausführendes Organ seiner teuflischen Pläne.

Obwohl als Ort der Entspannung konzipiert, hat Leeloo keine Zeit, um sich in Fholston Paradise zu vergnügen



müssen sie allerlei Herausforderungen meistern, um das jeweilige Missionsziel erfüllen zu können. Verschiedenartige Kontrahenten wie Mangalores, Roboter, Polizisten, Zorks Leibwächter und

diverse Aliens werden im Nahkampf verprügelt, beziehungsweise mit Hilfe von High-Tech-Knarren ausgeschaltet. Davon abgesehen hüpfst Ihr von einer sich bewegenden Plattform zur nächsten, kriecht durch enge Schächte oder überquert an der Decke entlanghangelnd diverse Abgründe. Insbesondere

wenn Ihr mit Leeloo unterwegs seid, wird mit zahlreichen Jump'n'Run-Intermezzi und Geschicklichkeitseinlagen Eure Fingerfertigkeit auf die Probe gestellt. Hindernisse wie herumbaumelnde Stromkabel, von der Decke herabfallende Parasiten, ein durch Ventilatoren entstehender, äußerst tückischer Luftsog, Laserbarrieren sowie einstürzende Wände und Bodenplatten erschweren zusätzlich das Vorankommen. In traditioneller „Tomb Raider“-Manier bedient Ihr

überdies Schalter, Hebel und Computeranlagen, um in Regionen zu gelangen, die zuvor von verschlossenen Türen oder Energiefeldern blockiert wurden. Cut-Scenes veranschaulichen dabei, was

Eure Aktion bewirkt hat – ein Service, der sich bereits in den Abenteuern von Lara Croft bewährt hat. Obendrein können teilweise Schutzgitter und Wände zerstört und somit die dahinterliegenden Räumlichkeiten und Gänge begehbar gemacht werden. Für die Erfüllung mancher Missionen (z.B. bei der Flucht aus einem Gebäude und bei Cornelius' Befreiung in Fholston Paradise) steht Euch darüber hinaus nur eine begrenzte

Zeitspanne zur Verfügung, was mitunter für eine gewisse Hektik sorgen kann und beim Spieler den Adrenalinpegel in die Höhe treibt. Während all dieser Aktivitäten ermöglichen es Euch zwei unterschiedliche Kamerapositionen, den Überblick zu behalten. Ungünstige Blickwinkel können durch Hin- und Herschalten zwischen den beiden Ansichten größtenteils vermieden werden.

Nach zähen Auseinandersetzungen mit feindlichem Gesindel oder einer unachtsamen Berührung einer Laserschranke, ist ein angeschlagener Held über die verstreut herumliegenden Power-Ups wie Erste-Hilfe-Kästen, die seine Gesundheit wieder auf Vordermann bringen, natürlich besonders dankbar. Daneben lässt sich auf diese Weise auch die Schutzschildenergie sowie der Vorrat an Munition und Granaten wieder aufstocken. Korben kann sich außerdem so mit leistungsfähigeren Schießprügeln ausrüsten, die neben dem herkömmlichen Feuermodus zuweilen auch eine Zweitfunktion (z.B. einen praktischen Granat- oder gar einen Raketenwerfer) besitzen.



Von diesem roten Etwas sollte sich Korben fernhalten



An Gerüsten entlangzuhangeln, bereitet Leeloo keine größeren Probleme

www.netplayer.de



Lauter
heiße Spiele,
häufig wechselnde
Partner.

www.netplayer.de

PLAY total

Über 100
Multiplayer-
Spiele online

PLAY exclusive

WarBirds
Tag der Entscheidung

Das Online-Spiel des
Jahres 97 und 98.
Luftschlacht mit
bis zu 400 Kampf-
Piloten gleichzeitig.

iMAGIC
Time

PLAY Free

Reinschauen
und abheben!
Kostenlos bis
31. Aug. 1998

SPONSORED by

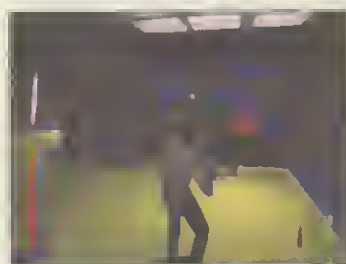
[www.GAMESMANIA.COM](http://www.gamesmania.com)
**GAMES
MANIA**
Das Spielmagazin im Netz

「CeBIT Hannover 26.8. - 30.8.」
HOME
「Stand C 39 - Halle 2」


NetPlayer®
lieber online als allein



Selbst Lufttaxis müssen manchmal als Plattform herhalten

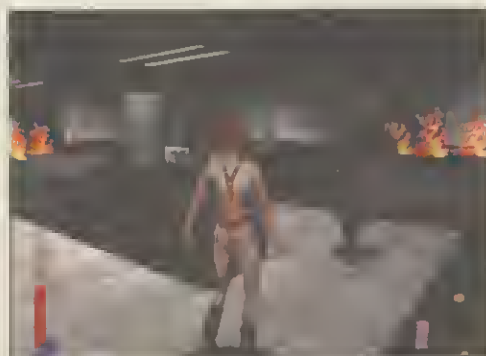


Schießwütige Gesellen treiben sich in Fholsten Paradise massenweise herum



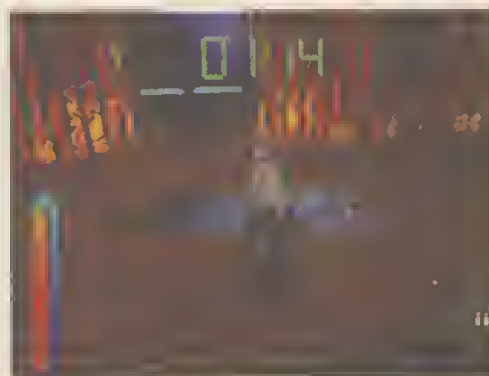
Laserbarrieren müssen entweder übersprungen oder deaktiviert werden

Die umfangreiche Hatz durch die Welt von „The Fifth Element“ wird durch insgesamt acht Audiotracks musikalisch äußerst stimmungsvoll unterstützt. Außer den bei Kalisto intern realisierten Stücken steuerte Eric Serra, von dem auch der Filmsoundtrack stammt, exklusiv einen Titel zu diesem Spiel bei. Abgesehen von dem gelungenen Soundgewand und ganz im Gegensatz zu der prächtigen Bilderorgie, mit der der Film den Rezipienten verwöhnt, hätte an der Spielegrafik allerdings noch etwas gefeilt werden können. Die Darstellung der Polygon-Figuren (allen voran Leeloo in ihrem aufreizenden Bandagen-Outfit) und deren Animationen sind noch recht passabel, auch wenn das Repertoire an Bewegungsabläufen nicht besonders umfangreich ist. Die Optik leidet jedoch grundsätzlich an dem „Turok“-Syndrom. Das bedeutet, daß sämtliche Objekte ab einer gewissen Entfernung



Wer hat denn hier mit dem Gashähnen gespielt?

in einem einfarbigen Dunst verschwinden, beziehungsweise allmählich aus dem Nichts auftauchen, je näher man ihnen kommt. Dieser Programmiertrick spart zwar Rechenleistung, fällt aber vor allem in etwas größeren Räumen unangenehm auf, da man nicht einmal mehr die gegenüberliegende Wand sehen kann. Das Interieur der visuell abwechslungsreich gestalteten Level mutet zudem teilweise etwas spartanisch – um nicht zu sagen karg – an. Bis auf



Das war wohl die Abschiedsvorstellung der Diva...

ein paar eher häßliche Bitmap-Objekte wurde auf schmückendes Beiwerk jedenfalls größtenteils verzichtet.

Auflockerung erfährt „The Fifth Element“ zwischen den einzelnen Spielabschnitten durch Montagen aus Original-Szenen des Science-Fiction-Spektakels – auf Sequenzen mit Bruce Willis müssen die Zocker allerdings verzichten. Kalisto erhielt weder die Genehmigung, den Actionstar als Charakter in das Spiel zu integrieren, noch Szenen mit ihm verwenden zu dürfen. Das Privileg, mit einem virtuellen Bruce ein Abenteuer zu hestreiten, bleibt also vorerst den Playstation-Besitzern vorbehalten, denen sich diese Möglichkeit im Herbst dieses Jahres in dem Activision-Titel „Apocalypse“ bieten wird. Der Pixel-Korben besitzt zwar schon eine gewisse Ähnlichkeit mit dem „echten“ Willis, aber die ist selbstverständlich nur rein zufällig...

Die Schwächen in der Präsentation lassen sich verschmerzen, denn Kalistos Titel weiß dafür mit Gameplay und Komplexität zu versöhnen. Das ist letztendlich ungleich mehr, als so manch anderes „Spiel zum Film“ von sich behaupten kann. Und natürlich gibt es da noch Leeloo, die in puncto Sex-Appeal (dank des schauspielernenden Fotomodels Milla Jovovich) eine wohlthuende Alternative zu der künstlich hochstilisierten Ikone Lara Croft bildet.

cis



Chris Peller

GUT

Die Programmierer von Kalisto haben mit „The Fifth Element“ eine wirklich interessante Crossover-Mischung aus Shooter-, Beat ‘em Up- und Jump’n’Run-Elementen kreiert, die mit ihrem Abwechslungsreichtum für Motivation sorgen und dem Spieler genügend Herausforderungen bieten. Der originelle Aspekt, verschiedene Level auf zwei unterschiedliche Arten durchspielen zu müssen, bereichert das Gameplay dabei ebenso, wie die gelegentlich eingestreuten Missionen, die innerhalb einer gewissen Zeitspanne bewältigt werden sollen. „The Fifth Element“ ist obendrein erfreulich umfangreich ausgefallen – bis man den Titel durchgespielt hat, vergehen jedenfalls ein paar Nächte. Die Hintergrundmusik schmeichelt ebenfalls dem Trommelfell. Zu guter Letzt hat das Produkt mit Leeloo auch einen ziemlich aparten Charakter zu bieten, der sich hinter Lara Croft nicht zu verstecken braucht. Bei all diesen Vorzügen kann man auch die nicht gerade auf Hochglanz polierte Grafik mit ihren kleinen Darstellungsfehlern verzeihen.

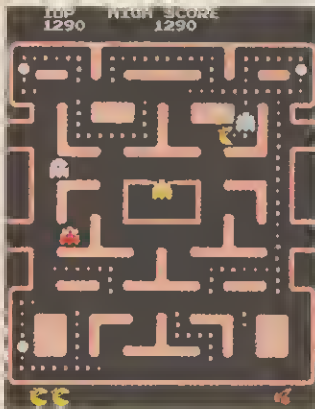
Name	The Fifth Element	Mindestanforderung
Genre	..Action-Adventure	P133, 16MB RAM, 4x CD, 50MB HDD
Hersteller	..Kalisto/Ubi Soft	Empfohlen
Schwierigkeit	..einstellbar	P200, 32 MB RAM, 8x CD, 50MB HDD, 3Dfx
Preisca. 100 Mark	Grafik 75%
Spieler1	Sound 79%
Steuerung	..Tast., Joystick	Spielspaß
Besonderheiten	..CD-Audio, 3Dfx	Solo Multi
SpielDeutsch	81%
AnleitungDeutsch	-%
Multiplayernein	

REVENGE OF ARCADE

Das waren noch Zeiten, als wir in zartem Alter auf der Suche nach Spielautomaten durch Kinos oder Kaufhäuser zogen und unser gesamtes Taschengeld in die Münzschlitze wandern ließen. So simpel die Grafik für heutige Verhältnisse auch erscheint, für die Spieler der ersten Stunde kommt in puncto Spielspaß kaum ein moderner Titel an die Klassiker heran. Wenn wundert's also, daß von renommierten Firmen immer wie-

der mal 1:1-Umsetzungen angestaubter Titel auf den Markt kommen, die die alte Generation in Nostalgie schwelgen und die junge nur ungläubig den Kopf schütteln lassen. In Zusammenarbeit mit dem altgedienten Freudenspender Namco haucht nun Microsoft fünf antiken Automaten wieder Leben ein. Im Windows-Fenster dürft Ihr mit der altherwürdigen Ms. Pacman Pillen, blaue Geister und diverses Obst verzehren, beim famo-

sen Xevious Raumschiffe abknallen und Bodenziele bombardieren und in Rally X Fähnchen in einem Labyrinth einsammeln und dabei gegnerischen Fahrzeugen ausweichen. Die zwei weiteren Spiele der Kompilation waren (und das wohl zu recht) in deutschen Spielhallen nicht besonders erfolgreich. In Mappy springt Ihr mit einer Hausmaus auf Trampolinen herum, bei Motos gilt es, aggressive Bälle von einer im Raum schwebenden Plattform zu schubsen.



Ms. Pacman, Xevious: Zwei antike Münzgräber



GUT

Für altgediente Spielejunkies wie mich ist diese Kollektion früher Namco-Titel ein gefundenes Fressen, 3Dfx-Jünger und Pentium-Kids werden eher angewidert die Nase rümpfen. Spiele wie Ms. Pacman oder Rally X sind zwar simpel gestrickt, aber das mit dem Schuß Genialität, den viele heutige Produkte vermissen lassen. Einziger Nachteil: Der Preis. Die Spiele und den Emulator dazu gibt's nämlich im Internet für umsonst, wenn auch rechtlich fragwürdig.

Name **Revenge of Arcade**
Genre: Automatenkompilation
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 50 Mark

Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, 2x CD

Grafik **40%**

Sound **40%**

Spielspaß

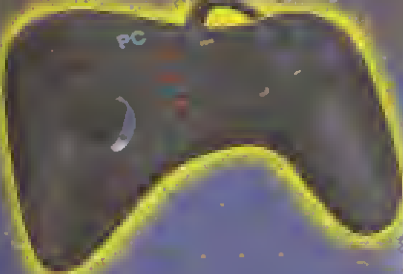
S	o	M	u	l	t	i
70	%	-	%			

ACTION FEELING

SV-234 PC POWERPAD PRO

- Analoges Mini-Joystick • Digitales Steuerkreuz • Sechs Feuer Tasten
- Zwei „Shoulder-Buttons“ • Dauerfeuer • Schubkontrolle (Throttle)
- Windows 95 Treiber

Preis: DM 99,95



SV-261 FLIGHT FORCE PLUS

- Emuliert beliebige Tastatur-Codes • Neun programmierbare Feuer Tasten • Programmierung direkt oder per Software • Dauerfeuer • Doppelbelegungen möglich • Upload-/Download-Funktion • Tastaturanschluß durchgeschaltet • Beliebige viele Geräte möglich • Windows 95 Treiber

Preis: DM 59,95



SV 284 ULTRARACER PC

Lenken aus dem Handgelenk

- Analoge Lenkreaktion • Einfache Handhabung
- Triggersteuerung der Y-Achse
- LED Status Indikator • Ergonomisches Design

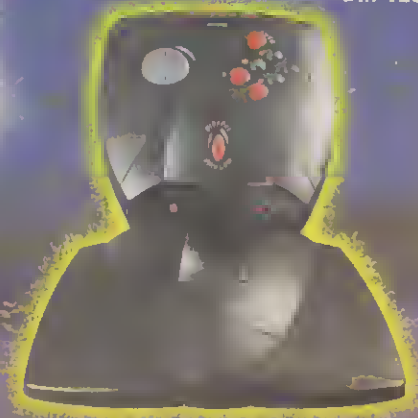
Preis: DM 79,95



SV-282 VORTEX 3D PC

- Drei analoge Richtungsachsen • Digitales Steuerkreuz • Acht Feuer Tasten • Dauerfeuer
- Schubkontrolle (Throttle) • Großer, stabiler Standfuß • Vom Standfuß abnehmbar

DM 129,95



Enttöhlung! Auf der...

HOME
Halle 3, Stand E59

INTERACT

Interact Europ. - Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

• Multimedia Products • Game Products
(für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt...

M.A.X.2

Interplay bringt neuen Schwung in das eingefahrene Echtzeitstrategie-Genre

Eine kleinere Basis mit Fördertürmen und Fabriken

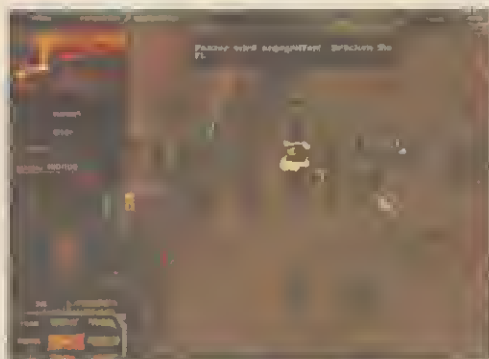


Wir bewachen eine Brücke. Zur Sicherheit erhalten wir die Waffenreichweiten-Markierung an.

Wer von Euch schon M.A.X., den ersten Teil, gespielt hat, ist in Grundzügen mit der Hintergrundstory vertraut. Damals mußten sich die Erdenmenschen mit einer galaktischen Ordnungsmacht namens Concord herumschlagen und sich letztendlich mit den Interplanetariern arrangieren. Denn nur so konnten viele schöne neue Planeten im Weltall besiedelt werden. Es gab eine lange Liste von Voraussetzungen und eine feste Zuteilung von Besiedelungsplaneten, auf denen sich die Erdlinge erst einmal bewähren und als würdige Mitglieder der Sternengemeinschaft beweisen sollten. Nach allen bestandenen Prüfungen würden die Menschen laut Concord als gleichberechtigte Galaktiker angesehen und behandelt werden. Logisch eigentlich, daß sich der überwiegende Teil der halsstarrigen Terraner nicht an die Abmachung hielt, nach der jede Neubesiedelung eines leeren Planeten nur in Absprache mit der galaktischen Zentralbehörde vorzunehmen sei. Und genauso logisch, daß Concord sich auch nicht daran halten würde. So ist das nun mal mit feierlichen Verträgen. Kaum waren die mutmaßlichen Space-Squatter auf die verschiedenen unbeachteten Randwelten geeilt, nahm das Unheil auch schon unaufhaltsam seinen Lauf. In den Höhlen eines solchen Planeten fanden Siedler die Relikte einer Alientechnologie. Das sahen sie zunächst als lukrativen Fund an, bis ihnen auffiel, daß die fremdartigen Geräte nicht wirklich inaktiv waren. Verborgene Tore öffneten sich und bizarre Alien-Krieger strömten heraus. Niemand

überlebte, um von dem Fund zu berichten und die Welt zu warnen. Die Menschheit und Concord wußten nichts von den Sheevat. Aber die Sheevat wußten von der Menschheit. Keine gute Voraussetzung für einen fairen Kampf.

Da aber die Concord-Verwaltung elektronische Hyperwanzen in die Antriebe sämtlicher Raumschiffe geschmuggelt hatte, konnte der Weg der abtrünnigen Siedler verfolgt werden, so daß eine terranische Polizeistreitmacht beauftragt wurde, diesen Schandfleck von der Ehre der Menschheit zu tilgen und für geordnete Verhältnisse zu sorgen. Hier beginnt die Kampagne und Ihr übernehmt die Rolle eines Kommandanten mit dem Auftrag, die Renegaten auf jenem unseligen Planeten zur Räson und zum Verlassen der illegal besetzten Welt zu bringen. Dummerweise führt das zur Entdeckung der Sheevat-Invasion. Also



Jedes Gefecht steht und fällt mit der richtigen Staffe lung von Aufklärern, Tanke und Artillerie

Mechanized Assault & Explore



Es geht zur Sache! Unser Angriff ist erfolgreich

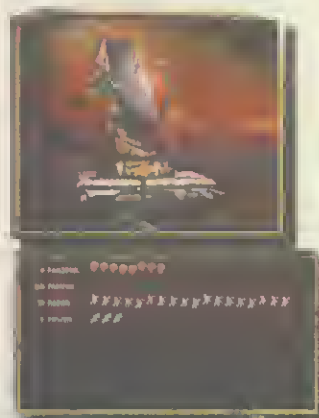
Zur leichteren Unterscheidung der kriegsbeteiligten Parteien können wir eine Farbkennung zuschalten



babt Ihr für kurze Zeit mit zwei Feinden zu tun. Wenn alles gut läuft, sorgt Ihr zunächst auf der Siedlungswelt und anschließend auf einem zweiten Planeten für Ordnung, auf dem sich die Relaisstation der Sheevat befindet. Dort erst eröffnet sich das ganze Ausmaß des Schlamas- sels und ein planmäßiger Rückzug setzt ein (mal was Neues!). Mit frischen Kräften stürzt Ihr Euch in die zweite Kampagne, die den Heimat- planeten der Sheevat zum Ziel hat. Falls Euch bis dahin der Atem noch nicht ausgegangen ist, dürft Ihr das Weiße (oder Grüne?) im Auge Eures Feindes aus der Nähe betrachten, denn nun setzt er zum Gegenschlag an und schickt eine erschreckend mächtige Invasionsflotte in Richtung Erde in Gang...

Trotz eines Plots von galaktischem Ausmaß erwarten Euch keine Raumschlachten und inter- planetaren Verwicklungen. Die Völker der Gala- xis unter der zentralen Verwaltung von Concord haben feste Regeln, die jede gewaltsame Ausein- andersetzung auf den Boden der Tatsachen beziehungsweise eines Planeten verweisen. In der Rolle eines Truppenkommandeurs werdet Ihr auch nur begrenzte Einsatzgebiete vorfinden – wenn auch auf den verschiedensten Planeten. Die Gefechte finden vorwiegend zwischen Land- streitkräften statt: Geländegängige Infanterie, Aufklärungsfahrzeuge und Radarmobile für die Übersicht, Tanks, Artillerie- und Raketenschlep- per verschiedener Gewichtsklassen und mobile Flak lassen sich in den leichten und schweren Fabriken herstellen. Auch Luftunterstützung ist vorhanden: Bodenkampfflugzeuge (Bomber), Jäger, Transporter und Awacs (Radarflugzeuge)

bieten Handlungsmöglichkeiten auch im unweg- samsten Gelände. Diesem eher konventionellen Arsenal an upgradefähigen Einheiten stehen einige wirklich innovative Ideen gegenüber. Leichte und schwere Bauwerke werden von zwei verschiedenen Fahrzeugen errichtet, Trümmer vom Bulldozer weggeräumt und recycelt. Das Terrain ist ein wirklich gefechtsentscheidender Faktor geworden. Einheiten, die nichts sehen, feuern auch nicht. Deshalb ist das Zusammen- spiel von Aufklärern, die weit sehen, Radarfahr- zeugen (oder -stationen) für einen Blick ins Dun- kel, weitreichender Artillerie und einer soliden Panzerphalanx ein Garant für den Erfolg – zusätzliche Flakfahrzeuge bieten Schutz vor Luftangriffen. Infanterie spielt nur insoweit eine Rolle, als sie Wachaufgaben erledigt und sich in bergigem Gelände bewährt. Die Luftstreitkräfte können dagegen nur in speziellen Situationen das Blatt wenden, da sie gegen eine gut ausge- baute Luftabwehr kaum eine Chance haben. Der Knüller aber ist die beliebig (in ca. 50 Stufen) zoombare Ansicht. Von der Großaufnahme des aktuellen Nahkampfgefechts bis zur Totalen, die fast die ganze Karte zeigt, läßt sich jede gewünschte Form von Übersicht einstellen. Dies- es Feature stellt einen echten virtuellen Feld-



Zu jeder Einheit und jedem Gebäude lassen sich im Spiel Zusatzinfos abrufen



Der Editor stellt verschiedene Karten...



Zu jeder Einheit lassen sich umfangreiche Informationen einblenden

herrenhügel dar, der Spieler kann sich durch Scrollen oder Anklicken der Radar-karte zu jedem Brennpunkt bewegen, oder aber eine der spy-Cameras benutzen, die in einem separaten Fenster vorher gespeicherte Gebäude oder Fahr-



...und Völker zur Verfügung

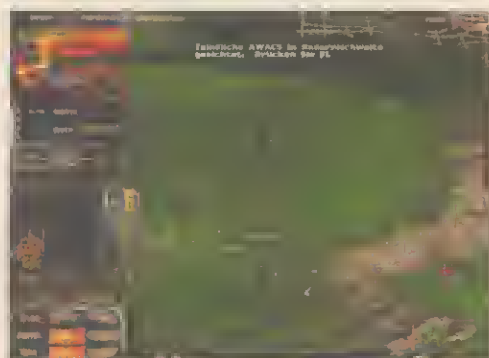
zeuge anzeigt. Das Parallax Scrolling trägt viel zum realistischen Gesamteindruck bei, so werden Einheiten auf Hügeln etwas größer dargestellt als die im Tiefland, ganz wie es der Sicht aus einem Flugzeug entspricht. Zu jeder Einheit lassen sich Informationen zu- und abschalten, Rohstoffmen- gen der Lagerstätten abrufen, und selbst die Geländeformung wird durch das anwählbare Gitter zum wichtigen Verbündeten: Grüne Raster bedeuten freie Fahrt, Gelb heißt langsames Vor- wärtskommen, Rot ist unpassierbar. Außerdem sind so alle Falten und Hügel gut zu erkennen, so daß zum Beispiel ein Artillerieüberfall auf eine ansonsten überlegene Streitmacht bei sorgfältiger Vorbereitung zum Überraschungserfolg wird. Die Missionen spielen auf unterschiedlichstem Gelän- de, vom Wald- und Wiesenplaneten bis zum töd- lichen Eismond. Diese Formationen stehen auch für den Multiplayermodus zur Verfügung, in dem die bis zu sechs Kontrahenten unter den acht Clans und der ultimativen Alienrasse, den Shee-

vat, wählen dürfen, jeweils charakteristische Stärken und Schwächen in Produktion und Kampf vorausgesetzt. Das gilt auch für Solo- playerspiele, die Ihr Euch beliebig konfigurieren könnt. Welches Volk, welche Startausrüstung, welche Karte, welche Gegner? Die Auswahl ist beeindruckend. Ebenfalls großartig ist die freie

Entscheidung zwischen Echtzeit-, Runden und Simultanzugspielweise, so daß für jeden Geschmack etwas dabei ist. Da fallen nützliche Kleinig- keiten wie Rahmenziehen mit der rechten Maustaste, um nur Kampf- einheiten zusammenzufassen und die Baumobile nicht herauspicken zu müssen, nicht mehr groß auf. M.A.X.2 erfindet das Genre nicht gerade neu, erweitert es aber durch eine ganze Reihe nützlicher Fea- tures. Im Spiel selbst fällt auf, daß es dem Tüftler und Planer auch in Echtzeit erheblich mehr Raum bietet als dem Tankrushfanatiker, das Spieltempo ist eher gemächlich, so

daß die richtige Ressourcenwirtschaft mit einer (oder zwei) Handvoll Minen, Kraftwerken, Fabri- ken – die Forschungszentren nicht zu vergessen – und genügend Abwehrranlagen um die Basis herum mit gelegentlichen Gefechten auf den rela- tiv großen Karten interessante und strategisch betonte Multiplayerpartien bietet.

fe



Das zuschaltbare Geländegitter erleich- tert das Anspirschen an feindliche Linien



Fritz Effenberger

SUPER

Ich war mir ja lange nicht sicher, ob ich die neueste mechanische Exploration gut oder super finden sollte, habe mich aber dann doch für letzteres entschieden, weil eine sol- che Unmenge an tollen Ideen und eine so solide Spielmechanik einfach eine tolle Wertung verdient haben. Allein der Zoom! Daß da bisher keiner drauf gekommen ist! Neben der phantastischen Übersicht bekommt man auch noch das volle Feldherrengefühl. Endlich habe ich das gesamte Schlachtfeld im Blick und nicht nur einen kleinen Teil davon wie bei allen anderen Echtzeitstrategie- spielen. Die Spycams bieten Detailsichten, und das Terrain ist

hier ein wirklich entscheidender Faktor. Der anwählbare Rundenmodus öffnet das Spiel auch dem eingefleischten Rundengeneral, so daß man M.A.X.2 sogar an einem einzel- nen PC spielen kann. Wie damals! Besonderen Spaß bringen die abwechslungsreichen Texte der Einheiten: „Wir haben schon alles versucht! Hier kommt ein Geschenk für Euch! Das könnte riskant werden...“

Name	M.A.X.2	Mindestanforderung
Genre	Strategie	P 100, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, 60 MB HD
Hersteller	Interplay	Empfohlen
Schwierigkeit	einstellbar	P 133, 32 MB RAM, 8x CD
Preis	90 Mark	
Steuerung	Maus, Keyboard	Grafik 80%
Besonderheiten	Runden	Sound 84%
	&Echtzeit	Spielspaß
Spiel	deutsch	Solo
Anleitung d	deutsch	Multi
Multiplayer	bis 6, alle	85% 87%
	Optionen incl. Hotseat	

DER INDUSTRIEGIGANT - GOLD

Die österreichische Wirtschaftssimulation in der dritten Ausgabe. Neben allen Features aus dem Originalspiel und dem Expansion Set finden wir zusätzliche zehn Missionen und zehn Szenarien aus der Welt der Großindustrie. Angefangen von Spielzeug und Sportartikeln über Klopapier und Schubkarren bis hin zu Autos und Computern spannt sich das Firmenportfolio. Ihr müßt Fabriken und Einzelhandelsgeschäfte, Verladestationen, Bahnhöfe und Verkehrswege bauen, auf den richtigen Fahrplan Eurer LKW, Züge, Schiffe und Flugzeuge achten und dabei stets ein Auge auf die maximal drei Konkurrenten haben. Auch im zweiten Upgrade stehen leider keine Übersichtstabellen wie etwa in Transport Tycoon zur Verfügung, so daß bei fortschreitendem Spiel der Durchblick ständig



Hier blüht die Industrie

bedroht ist. Innerhalb einer Kampagne werdet Ihr mit immer schwierigeren Aufgaben konfrontiert, auch freies Spiel ohne Ziel ist möglich. Schade, daß die zusätzlichen Aufgaben nur im Komplettpackage erhältlich sind, wenn auch zum abgemilderten Preis von ca. 70 Mark, so daß diese Version eher für Neueinsteiger in Betracht kommt.



**Ob unsere
Fahrräder
wohl ein
Renner
werden?**



Der Industriegigant macht Spaß. Nachdem es für die alte Garde klassischer Transportsims kaum Nach-

wuchs gibt, ist es trotz aller Schwächen und Unübersichtlichkeiten für Wirtschaftsfreunde durchaus eine Empfehlung. Die Grafik ist putzig und hübsch anzusehen, die Hintergrundgeräusche tragen viel zur Atmosphäre bei. Nur die Langzeitmotivation ist durch die kleinen Mängel etwas gestört.

Name **Der Industrie-**
 **gigant Gold**
 Genre: Wirtschaftssim
 Hersteller: JoWood
 Besonderheiten: -
 Multiplayer nein
 Mindestanforderung
 P 60, 8Mb RAM, 50Mb HD, 2xCD,
 1Mb Grafik

Grafik **79%**
Sound **74%**

Spielespaß

Solo	Multi
70%	-%

WARUM woanders
so hexabilien?


Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weidling

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www:
<http://www.Okaysoft.de>

CD Rom Spiele					
3D U.Funkel 3 v. Konf.	DV 45,90	Corp Wars *	DV 63,90	Fight Unlimited 2	OY 78,90
3D House Killer	DV 75,90	Creatures 2 *	OY 76,90	Force Commander *	OY 76,90
Adidas Power Soccer	DV 48,90	Crima Killer *	DV 74,90	Formal 97	OY 74,90
Ages of Empire	DV 84,90	Cromagnon-Wiege d.	DA 73,90	Forsaken	DV 75,90
The neue Epoche	DV 26,90	Doktortaun *	OY 78,90	G-Police	DV 85,90
- german. Offensiv	DA 24,90	Dork Dmen	OY 74,90	Gams, Hal & Watch	DV 57,90
Ages of Empires 2 *	OY i.V.	Dork Reins Mac Pack	OY 37,90	Gex 3D	DV 73,90
AH-64 Longbow 2	DV 72,90	Drops of Oblivion	DA 65,90	Grand Prix 500cc *	72,90
Ar Warrior 2 *	DV 73,90	Deadlock Shrine Wars	DV 73,90	Grand Prix Legends *	OY 78,90
Battle High 2	DV 76,90	Deathstorm Dragon	DV 78,90	Grand Theft Auto	OY 78,90
Airline Simulator	DA 65,90	dE! Spielberater	DV 19,90	H.E.D.Z.	OY 78,90
Airline Tyrann	DV 72,90	D.I. IndustrieGigant Gold	DV 62,90	HalfLife *	OY 78,90
Airline Intelligence *	DV 79,90	Der Planer Gold	DV 43,90	HalfLife *	EY 81,90
Anno 1602	DV 71,90	Destruction Derby 2	DA 26,90	Hannibal	DV 68,90
Die Eroberung...	DV 27,90	Diablo	DA 52,90	Hardball 6 *	OY 78,90
- Pirates Elite	DV 27,90	Diablo Hellfire	DA 35,90	Heartick Wins *	OY 71,90
- Ultimate Add-On	DV 26,90	Diablo 2 *	DV 79,90	Heart of Darkness	DV 62,90
- The New World	DV 25,90	Die Wiebe des Sward	DV 54,90	Heroes of Might + M. Z	35,90
- Strategie Buch	18,90	Die Siecker 2 Gold Edit.	DV 54,90	Hox Walker	OY 39,90
Anstoss 2	DV 69,90	Überlebens Extrem	DV 69,90	Hexen - angel -	36,90
- Der Aufstieg	DV 27,90	Die Siecker 3 *	DV 69,90	Hexen 2 - Mission	36,90
- Vertiefungen	DV 28,90	Die Versuchung	DV 73,90	Hexplor	DV 71,90
Armored Fist 2.0	DV 71,90	Domination - Storm av.	DV 69,90	Nuga 6	OY 61,90
Artisan	DA 73,90	Drynart	DA 71,90	I-War	OY 61,90
Autobahn Racer	OY 53,90	DS1 - 3 Wordland Tir.	OY 37,90	I-F/A-B E Carrier Str.	OY 85,90
Babylon 5 Guided tour	DV 79,90	DSS Football 98	OY 46,90	Incoming	DV 73,90
Baldur's Gate	DV 79,90	Defend Me!	DV 69,90	Infection	OY 78,90
Ball of Steel	DA 69,90	DSS Off Road	DV 46,90	Incubation - Mission	OY 33,90
Baphomet's Hunch 2	DV 79,90	SFS Ski Racing	DV 46,90	Indiana Jones 3 Infern.	i.V.
BattleTech: Mechcom.	DV 67,90	Dune 2000 *	OY 74,90	Int. Football '98	DV 67,90
BattleTech: Mechcom.	EY 88,90	Dune 2000 *	EY 81,90	Interstate 76	35,90
Blade	73,90	Dungeon Keeper Gold	DA 33,90	Jimm Riders	DA 44,90
Blatt 2 *	DV 67,90	-Despot Dungeon	33,90	Negated Alliance 2 *	i.V.
Billard Nights	DA 67,90	-Erntem Dungeon	37,90	Jazz Jackrabbits 2	DV 58,90
Black Runes	DV 84,90	Dungeon Keeper 2 *	DA 37,90	Jedi Knight	DV 58,90
Börsenticker	DV 73,90	Earth 2140	DV 27,90	- Mysteres a.t. Sith	39,90
Bundesliga Nem. 98 *	DV 79,90	Eastern Front (Empire)	DV 59,90	- Jedi Alliance	DV 25,90
+ C+2 Die Kombinat	DV 91,90	Emergency	DV 75,90	Jai Fightall Follburn *	39,90
- Gegenangriff	DV 29,90	1-15 Japane *	DV 73,90	John Slack	DV 72,90
- Veilgehungs-schlag	DV 27,90	1-16 Agassus *	OY 73,90	Journeyman Project 3	DV 71,90
+ C+3 Tiberian Sun	DV 92,90	F-22 All Red Sea Op.	DV 33,90	Judged Dued Pinball	DV 59,90
Casino 3	DV 78,90	F1 Racing Simul. 98	DV 38,90	KND 2 - Krasnie	DV 59,90
Castles Gold Edition	38,90	Dragon 4 b	DV 72,90	KND Xtreme	DV 73,90
Carmageddon Mac, Park	OY 49,90	Folklore	DV 72,90	Lands of Lore 2	DV 73,90
Crit. Honda Superbike	DV 73,90	Flig 98 MW Qualifikat.	DV 72,90	Larry I-6	DA 49,90
Cham Man Alkita *	69,90	Fighter Squadron *	74,90	Larry's Casino *	DV 48,90
Civil War General 2	DA 64,90	Final Fantasy VII	OY 79,90	Liberation Day	DV 73,90
Civilization 2 Classi Ed.	DV 65,90	- Spielberater	105,90	Links Kurs Kollektion 4	DV 57,90
Cos Combat 2.2	DV 85,90	Flight Simulator 98	DV 105,90	Lode Runner 2 *	72,90
Colin McRae Rally 98	DV 74,90	- Airport - Specialty Ges.	DV 61,90	Lords of Magic	OY 66,90
Comanche 3 D.Gold	DV 74,90	- Scenario Europa 1	DA 58,90	Lords Krypt Edition	DV 68,90
Conqueror 2	DV 79,90	- Scenario Europa 2	DA 58,90	Lord of the Rings	DV 73,90
- Conf. Jakobshavn	75,90	- Scenario Europa 3	DA 71,90	Lula Linda	DV 71,90
Conflict: FreeSpace	DV 75,90	Flight Shog (BAOI)	DA 75,90	M.L. Net Piloton 2	72,90

	top tiTel	
Sin *	75,-	
HalfLife *	78,-	
Daikatana *	78,-	
Dune 2000 *	74,-	
Comanche 3 Gold *	74,-	
Unreal uncut	79,-	
- Developer Levels *	35,-	
- Unrealty *	24,-	
Hardware - Empfehlungen		
Gravis Gamepad pro	59,-	
Sidewinder Gamepad	69,-	
Sidewinder- Force Feedback pro	249,-	
Sidewinder Precision Pro	129,-	
Saitek PC-Dash	124,-	
Flightboard für FS 98 + Pro Pilot	299,-	
Diamond Monster 3D + Spiele	219,-	
Diamond Monsters II 12 MB ohne Spiele	49,-	
Creative Labs 3D-Blastor 12MB	559,-	
Orchid Righteous II 12 MB	519,-	
Miro Highscore 2 12 MB	699,-	
Maxi Gamer 3D 2-12MB	499,-	
CO Rohlinge	ab 2,-	
Low Impact		
Battle Zone *	26,90	Heimkino 2 spore.
Heifuss Fun	25,90	Heimkino 2
Super-Helden Feder z.Helden	24,90	RGB
Evolution 2	39,90	Pelike Coast SWAT
3v.3v.2 Multiplayer *	39,90	Resident Evil *
Dark Reign	35,90	Schleichtrick
extreme Assault	29,90	Sub Culture
Days	39,90	Synthetic Wars
Leary Gear *	26,90	Wreck
Leary Gear 2	29,90	Wolf
Leary Gear 76	35,90	Worms United
Leary *	39,90	Wing Commander 4
Leary of Orion 7	79,00	Zero Gravity
PSX: Konsole 289,- N64: Konsole 299,-		
Frankreich 98	83,90	Frankreich 98
Benji Kazooie	35,90	Benji Kazooie

Machines *	DV	1 V.	Ravenwolf *	Ov	77,90	Ultimate Online *	EY	92,90
Mad Duel Manesworth *	DV	71,90	RobotRamp *	Ov	66,90	Vampire Hunter * *	EY	77,90
Mallory *	DA	73,90	San Francisco Rush *	Ov	74,90	Developer Levauf *		35,90
Mang: Weg d' schw. M *		73,90	Sensible Soccer *			- Level Editor *		35,90
Manhattan *	Ov	71,90	World Cup 98	DV	78,90	X - Unreality *	DA	24,90
MAX 2 *	Ov	75,90	Sentinel Returns *		81,90	Unreal *	Ov	77,90
Mayday *	Ov	71,90	Seven Kingdoms			Upswing	Ov	71,90
Medievalion 3 *	DA	1 V.	Ancient Adversaries	Ov	61,90	Urban Assault *		1 V.
Metro-Polic *			Shadow of the Empire	DA	72,90	V-Rally *	DV	81,90
NIA - Missing In Action *	DA	69,90	Samurai Dynasty	Ov	44,90	Vangers *	DA	73,90
Nico Attacks *	DA	68,90	Savage Pro Fighter	Ov	74,90	Warhammer 98 *	DA	71,90
Night + Magic 6	DV	71,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV	72,90	Worlds 3	Ov	73,90
Night + Magic Trilogy	DV	33,00	Sim City 3000 *	DV	82,90	Wortart *		
Norkey Island 3	DV	73,90	Sim *	OA	75,90	Windows '98 - Update	DV	189,00
Monopoly Spiel Wars.	DV	73,90	Sim *	EY	81,90	Win Commander 5	DV	72,90
Monopoly WH- Edition	Ov	72,90	Soldiers at War			Wizardry 8 *		1 V.
Monster Truck Mad. 2	DV	88,90	Soldiers at War	EY	1 V.	World League Soccer 98	DV	71,90
MotorHead	DA	73,90	Spore Quest Collection	DA	49,90	World Rally Fever	DV	25,00
Mystery Islands *	DV	72,90	Speed Train	Ov	74,90	X-Commander 98 *	DV	71,90
My-Kreuzzug ins Ung.	DV	72,90	Spec Spec: Ranger Ass.	Ov	67,90	WorldWide Soccer	Ov	39,90
NBA '98	DV	71,90	Star Trek: Fleet Acad.	DV	79,90	Worms 2	DA	71,90
New Head Hoop Speed 3 *	DV	76,90	- Mission		34,90	Wracking Crew *	DA	75,90
Hoodman Hoops Racing	DV	75,90	Star Line: Generations	Ov	39,90	X-Cai *	DA	73,90
NHL '98	DV	72,90	Star Wars: Force Commander *	DV	81,90	X-Com Bundle	Ov	65,90
HCE 2 *	DV	72,90	Starcraft	DV	81,90	X-Com Interceptor	Ov	65,90
Highlander Creatures	EY	59,90	- Broad War - Blizzard *	DV	36,90	X-Fiber: The Game *	EY	76,90
Hitler's Revenge	DV	72,90	- Gonna Die *	DV	72,90	X-Fiber: Unlimited Ac.	Ov	76,90
Outlaws	DV	72,90	- Insurance *	DV	28,90	X-Wing vs. Tiefighter	Ov	79,90
Outlaws	DV	85,90	- Starcraft *	DV	76,90	- Balance of Power	Ov	39,90
Panzer Commander	DV	69,90	Starship Titanic	DA	68,90	- More Fights	Ov	23,90
Panzer General 30	DV	67,90	Street Fighter Alpha		61,90	Xonoxia	Ov	63,90
Pharoas, das Grab des.	DV	72,90	Team Apache	Ov	66,90	You don't Know Jack	DV	70,90
Pizzo Syndicate *	DV	71,90	Test Drive 4	DV	72,90	Youngblood *	DA	80,90
FUO Label: Back to Hell	DV	22,90	Tex Murphy Dverseal	DV	46,90	SAMMLUNGEN		
Police Coast Swat 2	DV	66,90	The Day	DV	45,90	After Halo 2	DV	35,90
Popular: 3rd Coming	Pr	72,90	The House of the Dead	DA	72,90	Bundesliga Champz Cup	DV	55,90
Pratt Artist Jumper	DV	36,90	Tides of War *			Best European Strat.	DV	66,90
Pro Pinb. Flipper Mania	DV	72,90	Tie Fighters	DV	34,90	Best of Voodoo Com.	DV	53,90
Prost Grand Prix '98	DV	62,90	Ultimate Unleash: Heroes	Ov	38,00	Game Box 2: 50 Titel	Ov	33,90
			IDCA Touring Car Ch.	DA	73,90	Golf Games 2	DV	39,90
			Jomb Raider 2	DV	78,90	Locus Arts ID Advent.	DV	52,90
Queen: the Eye	DV	73,90	Jomb Raider 2 - AddOn	DV	1 V.	Mega Play 9	Ov	68,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	Junko Mutafukaz *	DA	76,90	Meta Play Gamma Comp.	DA	58,90
Quest for Glory Call *	DA	49,90	Knight Riders Direct. Ch.	Ov	42,90	Ultimate Strategy Archi.		35,90
Real Road Racer	Ov	73,90	Kink Trouble *	DA	73,90	Sammlungen für Kinder:		
Rally Generation *	Ov	73,90	Jonka Motofut *	DA	66,90	Abenteuer LEGO - Insel	DV	52,90
Reah *	DV	86,90	Total Annihilation	DV	75,90	AddL Larnschaffner	DV	67,90
Remachions	DV	72,90	- Core Offensiv	DV	37,90	Ardies - Int.Abeuteuer	Ov	65,90
Recall *	DV	73,90	Trespasser *		75,90	Asterix & Obelix	DV	32,90
Red Baron 2	DV	69,90	Lurek	Ov	75,90	Bastille Filmstudios	DV	52,90
			turuk 2 - Seeds of Evil	DV	72,90	Binky Bild 2	DV	77,90
Rant + Hara *	DA	72,90	Usak *	DV	72,90	James Topos & Bär		

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS! Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr.-17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT:** Mittwochs bis 20:00 Uhr
Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen: DM 14,- - 18,- je nach Größe
freigekantet werden! Kein Ladengeschäft
*** Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.** Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.
Service seit 1989 Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem.
*** Vorbestellungen erwünscht:** AUSGELIEFERT wird am TAG des Erstansprechens: **SNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!**
Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Handwerk 1,50
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

DROIYAN

**Rollenspiel,
Abenteuer und
Strategie, das
sind die Zutaten,
aus denen man
im Fernen Osten
Gassenfeger mixt**



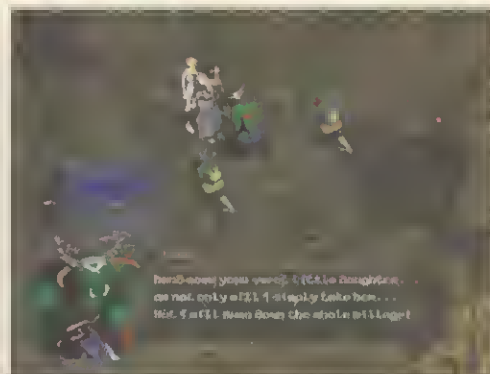
Da brutzeln die Goblins im Feuer



Die Quadrat-Felder
deuten die Bewegungsreichweite an

Magische Effekte
lockern das
Heldenleben auf...

Auch Korea will da nicht abseits stehen, und so erscheint dieser Tage bei CDV nach „Seven Years War“ schon der zweite Titel aus den Bit-Küchen des „kleinen Tigers“. Diesmal geht es allerdings nicht um Echtzeitstrategie, sondern um eine recht biedere „Final-Fantasy“-Variante: Mittels einer variabel großen Party, deren Mitglieder ganz im Sinne klassischer Rollenspiele aufgebaut und entwickelt werden müssen, schlägt man sich unter dem Diktat strikter Storyführung durch eine magische Welt und hat dabei hauptsächlich viele rundenbasierte, strategische Kämpfe zu bestehen. Als Background wird ein wilder Mischmasch aus Fantasy- und SF-Versatzstücken geboten. Auf Icarus, dem Planeten der Götter, brach nämlich eines Tages eine Revolution aus, die unterlegene Partei mußte fliehen und ließ sich anderswo häuslich nieder. Irgendwann stritten sich die Exilanten natürlich erneut, und so machen sich der tapfere Dreus und seine Lebensabschnittsfährtin Helena (spä-



Gespräche gehen den Kämpfen voraus

ter kommen weitere Figuren hinzu) daran, den Göttern besseres Benehmen heizubringen. Dabei gliedert sich das Gameplay in drei Abschnitte: Zum einen klickt man sich durch schier endlose Gesprächssequenzen, die wohl der

Atmosphäre dienen sollen, tatsächlich aber eher nerven. Zweitens geht es danach meist übergangslos in den nächsten Kampfbildschirm, der mit der normalen Iso-Ansicht weitgehend identisch ist, dessen Boden allerdings aus quadratischen Kacheln besteht, so daß man Bewegungen genau

planen kann. Hin und wieder wird man dann auch (besonders innerhalb von Ortschaften) aus der strikten Disziplin entlassen, um ein wenig umherzuschweifen und den Händlern des Kaffs Besuche abzustatten. Optisch gefällt's allenfalls mäßig, musikalisch ist nicht gerade der junge Mozart unterwegs, und die „KI“ besteht in erster Linie aus Muskeln... jn



Joe Nettelbeck

NAJA

Irgendwie habe ich das Gefühl, als ob sich „Droiyon“ am besten über das beschreiben ließe, was ihm fehlt, nämlich die schrille Exotik und der Abwechslungsreichtum von „Final Fantasy VII“, die charmante Spiellaune von „Hexploré“ und die komplexe Tüftelei von „Might & Magic VI“. Müßte ich hingegen aufzählen, was mir am besten gefällt, so käme ich in Bedrängnis. Es läuft halt so vor sich hin, und es ist ja auch nicht übel, aber die schnöde Wahrheit ist die: „Droiyon“ lockt keine einzige Miezkatze hinter dem warmen Ofen hervor. Und das ist letzten Endes natürlich zu wenig, insbesondere dann, wenn das Spiel mit 80 Mäusen durchaus im Vollpreisbereich angesiedelt ist und man nur ein oder zwei Zehner (falls überhaupt) draufpacken müßte, um einen der erwähnten Genrekollegen zu erstehen. Nicht daß „Droiyon“ als Budget-Ausgabe ein besseres Spiel wäre, aber eben ein günstigeres. Dieser Aspekt hat CDVs Echtzeitstrategical „Seven Years War“ neulich noch ein paar Bonus-Punkte eingebracht. Aber so kann ich nur sagen: Gewogen und für zu leicht befunden...

Name: **Droiyon**
Genre: **Strategie-
Rollenspiel**
Hersteller: CDV/KRG-Soft
Schwierigkeit: **schwer**
Preis: **ca. 80 DM**
Spieler: **1**
Steuerung: **Maus/
Tastatur**
Besonderheiten:
Spiel: **englisch**
Anleitung: **deutsch**
Multiplayer: **-**

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB
SVGA
Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 6x CD, 1 MB
SVGA
Grafik 60%
Sound 54%
Spielspaß

S	o	l	o	M	u	l	t	i
59%				-%				

CYBERBALL

Ganz klar, Flippern macht im Original am meisten Spaß. Doch für so eine kleine Spannungsrunde am Bildschirm werfen wir doch gerne mal einen Digiflipper ins Laufwerk und erfreuen uns an virtuellen Freispielen. Die neueste Silberball-Simulation kommt aus dem



Air Crash & Shark Attack:
Zwei der vier
Tische in
Komplett-
ansicht

holländischen Hause Midas und bietet vier thematisch unterschiedliche Tische. Bei „Dooke“ laßt Ihr mit vier Schlägern die Kugel durch ein höllisches Szenario sausen, „Enlightenment“ beschäftigt sich mit allen Arten von Lichtquellen, bei „Air Crash“ dienen Düsenjets und Raketen als Hintergrund und „Shark Attack“ bietet mit vier Paar Schlägern einen Unterwassergeschicklichkeitstest, Delphine, bunte Fische und versunkene Schätze eingeschlossen. Je nach Beschaffenheit von Monitor, Grafikkarte und Augen dürft Ihr eine von vier Auflösungen wählen. Am angenehmsten zeigt sich dabei der 1024x768-Modus, bei dem der ganze Tisch auf dem Bildschirm Platz findet. Bei allen niedrigeren Modi scrollt die Spielfläche mit der Kugel, was meist in heftigem Geruckel endet. Die Ballphysik bewegt sich am Rande des realen Automatenspiels, ein paar Elemente wie plötzlich auftauchende, schwebende Ziele, gelegentliches Zoomen des Spielfelds oder sich öffnende Secret Areas entfernen sich aber recht weit vom Original.

sf



NAJA

Einigen neuen Ideen zum Trotz ist Cyberball keine besonders gelungene Flippersimulation. Spezialle-

ffekte wie Zoomen oder heftiges Bildschirmzittern dienen hauptsächlich dazu, die Kugel in der allgemeinen Verwirrung zu verlieren. Nur einer der vier Bildschirmmodi ist überhaupt länger als fünf Minuten spielbar und das thematisch gänzlich unpassende Musikgedudel sorgt zusätzlich dafür, daß die Motivation nicht länger anhält als eine Kaffeepause.

NameCyberball
Genre: ...Flippersimulation
Hersteller:Arena
.....Games/Midas
Preis:ca. 50 Mark
Multiplayer:1-8
Mindestanforderung
P75, 16 M8 RAM, SVGA, 4xCD

Grafik52%
Sound40%
Spielspaß

Solo	Multi
38%	38%

MULTIMEDIA Soft

Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☒ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachersgasse 1 ☒ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☒ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Segerstr. 44 ☒ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☒ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

NEU * NEU * NEU
38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☒ 05351-424067

47441 MOERS
Neuer Welt 2-4 ☒ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☒ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

58706 MENDEN
Unneuer Straße 47 ☒ 02373-390214

78224 SINGEN
Eckherdstraße 78 ☒ 07731-181866

99084 ERFURT
Melenbergstraße 20 ☒ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☒ 02421-28100 FAX 281020



Ihr
Groß-
händler
für
Spiele

+
Zubehör

PC
CD-ROM

+
SONY
PSX

+
NINTENDO
64

Bitte nur
Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Bahnhofstraße 3
D- 94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99

GADGET

Ihr glaubt nicht
an die
Wiedergeburt?
Dann schaut
Euch mal dieses
Adventure von
Cryo näher an...



Mit der Schwebbahn
unterwegs



Seltsame Maschinerien
spielen in „Gadget“ eine
große Rolle...



Seltsame, bezaubernde Bilder

Das gute Stück ist nämlich die deutsch lokalisierte Neuauflage eines Games, das zu Zeiten von „Myst“ in Japan und den USA auf dem Markt war. Ein Vergleich zum umstrittenen Knobel-Megaseller von Cyan drängt sich nicht nur wegen der zeitlichen Überschneidung, sondern auch wegen Ähnlichkeiten in der Erscheinungsform auf – und hinkt dennoch mehr als eine dreibeinige Stubenfliege. Denn während „Myst“ bei aller Merkwürdigkeit der Story strikt

auf porentief logische (aber keineswegs einfache) Rätsel setzte, kümmert sich „Gadget“ um Logik nur dann, wenn's gerade mal paßt. „Gadget“ ist über weite Strecken surreal – man könnte solch einen Stoff wohl prima alpträumen, und ähnlich wie bei einem Traum geht es mit schlafwandlerischer

Sicherheit immer irgendwie weiter. So gesehen ist das Spiel also alles andere als schwer.

Dafür könnte es schwer im Magen liegen, denn zwar gibt es hier eine Handlung und auch ein Ziel. Aber ist die Handlung das, was sich wirklich abspielt? Verfolgt der Spieler tatsächlich das Ziel, das er zu verfolgen glaubt? Wie auch immer, es scheint jedenfalls, als gehe es darum, die Welt vor dem Einschlag eines Kometen zu retten. Eine Gruppe von Wissenschaftlern hat den Wandelstern entdeckt, der Diktator des Reiches jedoch (das recht deutliche sowjetische Züge zeigt) will keine Bedrohung seiner Macht wahrhaben und leugnet die Gefahr. Per Mausclick bewegt man sich von Renderbild zu Renderbild,



...oft genug gleicht das Game aber eher
einem surrealistischen Alptraum

gelegentlich unterbrochen durch Kamerafahrten, und nimmt hin und wieder Gegenstände zur späteren Verwendung auf. Ein paar rudimentäre Gespräche werden durch Texteinblendungen geführt. Alles in allem merkt man der Präsentation halt schon an, daß sie bereits ein paar Jährchen auf dem Buckel hat.

jn



Joe Nettelbeck

NAJA

Worum es in „Gadget“ eigentlich geht, wird um so undeutlicher, je länger man das Game spielt, und ein Komplett-Durchgang dauert im übrigen nicht sonderlich lange. Selbst für Gelegenheits-Abenteurer sollte ein verregneter Sonntagnachmittag reichen. Während der schwer verdauliche Inhalt also zur Sumo-Ringer-Kategorie gehört, ist das Adventure rein spielerisch eher für Anfänger geeignet. Eine wohl etwas ungeschickte Kombination, welche die Zielgruppe von den „gewöhnlichen“ Spielern zu anderen Menschen verlagert. Hin zu „Spiegel“-Lesern etwa, zu Studenten und Professoren, zu Kulturbeflissenen, Im- und Expressionisten sowie anderen Erscheinungsformen des Homo Intellectus. Wer den einen oder anderen dieser Burschen irgendwo in seiner Biographie entdeckt, wird mit „Gadget“ durchaus Spaß haben, zumal es wirklich mal was anderes und bei allem Surrealismus nicht annähernd so sinnlos ist wie etwa „Of Light and Darkness“. Die große Masse des Publikums dürfte aber nicht viel mit der technisch überholten Software anfangen können...

Name	Gadget	Mindestanforderung
Genre	Adventure	P133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA
Hersteller	Cryo/Synergy	Empfohlen
Schwierigkeit	sehr leicht	P166, 32 MB RAM, 8x CD, 1 MB SVGA
Preis	ca. 59 Mark	Grafik 61%
Spieler	1	Sound 70%
Steuerung	Maus	Spielspaß
Besonderheiten	Mac-	Solo Multi
.....Version inclusive		58% -%
Spiel	deutsch	
Anleitung	deutsch	
Multiplayer	—	

RAPID FIRE

Auf nostalgische Erinnerungen, wie sie im Vorpubertären Alter während des alljährlichen Italien-Familienurlaubes die dortigen Spielhallen belagerten und die Automaten mit ihren letzten Lire fütterten, können sicher so



Im Weltraum
ist wieder
einmal die
Hölle los!

manche Leser zurückgreifen. Diese netten, simplen Arcade-Ballerspielen à la „Space Invaders“, „Defender“ oder „Asteroids“, wie sie in der goldenen Ära des C-64 und des VCS noch unterhaltsamen Zeitvertreib garantierten, sind mittlerweile rar gesät. Immerhin lassen Emulatoren oder Compilations wie „Revenge Of Arcade“ diese Klassiker auch auf den heutigen High-End-PCs auflieben. „Rapid Fire“ atmet vor allem hinsichtlich des Gameplays ebenfalls noch die rauchgeschwängerte Spielhallen-Luft längst vergangener Zeiten. Mit einem von 16 verschiedenen Raumschiffen ballert Ihr Euch durch die Level, zerstört herumtreibende Gesteinsbrocken, feindliche Kampfverbände sowie Geschütztürme und sammelt die zurückgebliebenen Power-Ups ein. Manchmal müßt Ihr zudem verschiedenfarbige Codekarten bergen, damit die Sperren zu weiteren Regionen entriegelt werden können. Mit und gegen den Uhrzeigersinn könnt Ihr dabei Euer Vehikel in die gewünschte Richtung drehen und per Aktivierung des Antriebs durch das Level gleiten.

cis



GEHT SO

Rapid Fire bietet zum Budget-Preis solide programmierten Arcade-Ballerspaß, garniert mit recht schicken Explosionseffekten. Ist man also einmal in der Verlegenheit, die Zeit totschlagen oder Kindheits-erinnerungen auffrischen zu müssen, kann man an diesem Produkt durchaus Gefallen finden und sich sogar mit dem Editor seine eigenen Level kreieren.

Name **Rapid Fire**
Genre **Arcade-Shooter**
Hersteller **Human Machine**
..... **Interfaces/Vertigo**
Preis **ca. 50 Mark**
Besonderheiten ... **Mitge-**
..... **lieferter Editor**
Multiplayer .. **Nullmodem,**
Modem, IPX, Netbios, TCP/IP
Mindestanforderung
P75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM,
35 MB HDD

Grafik **67%**

Sound **73%**

Solo Multi

66%

70%

Interessante Informationen von A bis Z finden Sie unter:
<http://www.weka-cityline.de>



MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:

Tel. 089/99 73 81 33

Fax 089/99 73 81 37

E-mail Media_World@msn.com

Ladengeschäft:

Ismaninger Str. 136 • 81675 München

JETZT VORBESTELLEN

Dungeon Keeper 2*	DV 79,95
NBA Live 99*	DV 74,95
Need For Speed 3*	DV 77,95
Populous:3rd Coming*	DV 79,95
Ultima 9: Ascension*	DV 79,95
Testdrive 5*	DV 76,95

3dfx,3dfx2,D3D=3D-Karten Unterstützung
mit * gekennzeichneten Spiele noch nicht Lieferbar

**Jetzt auch für Neukunden
LIEFERUNG
AUF
RECHNUNG**
Nur noch 5,- DM Versandkosten

Abenteuerspiele	
Black Death	DV 72,95
Brave Runner	DV 75,95
Der Grottkinquisitor - Zork	DV 39,95
Of Light and Darkness	DV 72,95
Reah	DV 74,95
Riven, The Sequel of Myst	DV 72,95
Youngblood Win95	DA 78,95

Rollenspiele	
Daggerfall [NP]	DV 19,95
Droghda	DV 71,95
Final Fantasy 7 [3dfx][TIP]	DV 76,95
Ultima Online:Second Age*	DV 79,95

Autorennspiele	
Alain Prost: Grand Prix 98 [3dfx]	DV 69,95
Formula 1 97 [3dfx]	DV 74,95
Moto Racer 2* [3dfx,3dfx2]	DV 74,95
Interstate 76 [3dfx]	[NP]
Need for Speed 2 Sp. Edit. [3dfx][NP]	DV 29,95
Monstertruck madness 2 [3dfx,D3D]	DA 84,95
Redline Racer [3dfx,D3D,3dfx2]	DV 72,95

Flugsimulationen	
AH-64D Longbow II Win95 [3dfx]	DV 76,95
AHX-1 Viper Win95 [3dfx]	DA 69,95
Apollo 18: The Moon Mission	DA 74,95
F-22 Red Sea Oper. Mission CD	DV 34,95
Falcon 4.0	DV 79,95
Flight Unlimited II [3dfx]	DV 78,95
Team Apache [3dfx]	DV 69,95
Jetfighter Full Burn	DA 74,95
Red Baron 2 Win95 [MMX, 3dfx]	DV 64,95
Stems pro Pilot	DV 74,95

Geschicklichkeitsspiele	
Addition Pinball	DV 49,95
Claw	DV 39,95
Heart of Darkness [TIP]	DV 84,95
Jazz Jackrabbit 2 (inkl. Teil 1)	DA 64,95

Denkspiele	
Borsenfeber	[TIP] DV 71,95
Bust a Move 2	[NP] DV 39,95
You Don't Know Jack!	DV 59,95

Simulationsspiele	
Conflict FreeSpace [3dfx][TIP]	DV 78,95
Forsaken [3dfx,3dfx2]	DV 69,95
MA Win95	DA 69,95
X-Corn Interceptor [3dfx]	DV 69,95

Sportspiele	
Links LS 1998 Edition Win95	DA 74,95
NFL 99*	DV 74,95
NHL 99* [3dfx]	DV 74,95
Game,Not and Watch	DV 79,95
Triple Play 99	DV 84,95
Virtual Pool 2	DA 69,95

Strategiespiele	
Age of Empires Win95	DV 83,95
Armor Command	DV 69,95
Anno 1602	DV 69,95
Close Combat II - Brücke von Amheim	DV 79,95
Commandos [TIP]	DV 78,95
Dominion 3:Storm over Gilt	DV 69,95
Dune 2000	DV 71,95
Genetic Evolution	DV 75,95
KKND 2 - Crossfire Win95	DV 61,95
Mayday [TIP]	DV 72,95
M.A.X. 2	DV 74,95
Mech Commander [TIP]	DV 72,95
Roborumble [3dfx,3dfx2]	DV 64,95
Seven Kingdoms	DV 71,95
War of the World*	DV 79,95
War Games*	DV 74,95

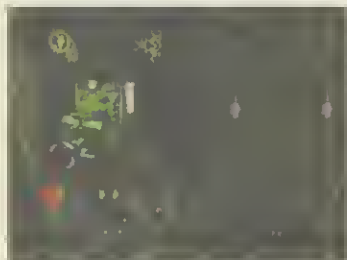
Wir liefern bis zu einem Auftragswert von DM 200,- auf Rechnung zu Versandkosten in Höhe von DM 5,-.

Ab DM 200,- liefern wir gegen Nachnahme zu einem Versandkostenanteil von DM 8,- (zzgl. DM 3,- Postgebühr) oder gegen Vorauskasse (nur EC-Scheck) zu einem Versandkostenanteil von DM 5,-.

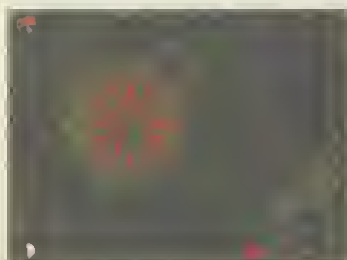
• Weitere Artikel auf Anfrage, Ladenpreise differieren.
• Irrtum und Änderungen sind vorbehalten.
• Lieferung solange Vorrat reicht.
• ALLE ACTIONSPIELE LIEFERBAR,
• SOFERN NICHT INDIZIERT.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Preisliste gültig bis 14.09.98

VANGERS

Spätestens seit Tetris wissen wir, daß russische Programmierer immer für eine Überraschung gut sind



Kurz & Fündig: Im Laden von Podish gibt es auch einen Gebreuchtwagenmarkt



Mit genug Spiralenergie im Tank gelangt Ihr über Sprungtore in neue Welten

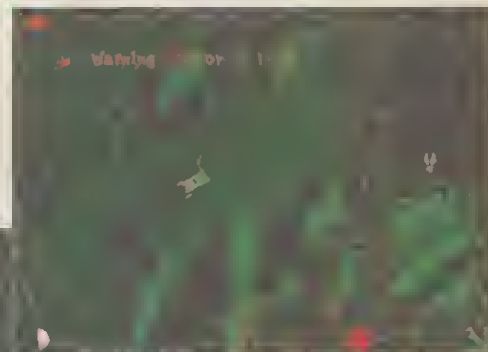
Der Drang der Menschheit nach der Eroberung des Alls kannte keine Grenzen. Kaum hatten sie das Wissen erlangt, wie der Raum getunnelt werden kann, errichteten sie Passagen zu fremden Planeten und machten sich auf, diese zu kolonisieren. Doch anstatt jede der neuen Welten eingehend zu erforschen, gewann der Eroberungstrieb der menschlichen Rasse Oberhand. Gnaden- und gedankenlos wurde eine Passage nach der anderen aufgebaut und ein Planet nach dem anderen unterworfen. Doch in ihrer menschlichen Arroganz unterschätzen die selbsternannten Herrscher des Universums die fremdartigen Lebensformen, unter ihnen die Cryspo, Insektoide, in Kolonien organisierte Wesen. Auch die Cryspo machten sich die Passagen zunutze und besiedelten viele Planeten innerhalb kurzer Zeit. Als dann der Durchgang zur Erde zerstört wurde, waren Millionen Softies (wie die menschlichen Weichlinge von den Insektoiden genannt wurden) auf sich gestellt, nur noch fähig, ihre Hauptstädte gegen die Cryspo zu verteidigen. Als letzter Gegenschlag sollte ein genetisch basierter Angriff die Menschen vor dem Untergang bewahren. So wurden die Cryspo tatsächlich bis nach Cry, deren Heimatwelt und Sitz der Königin, zurückgedrängt. Doch die Attacke führte auch dazu, daß sich die genetische Information beider Völker vermischte und aus der entstandenen „Brutsuppe“ vielerlei lebensunfähige Kreaturen hervorgingen. Einigen



Spezies gelang allerdings die Anpassung an die Lebensbedingungen der verbundenen Planeten. Sie und ihre Nachkommen besiedelten die Welten aufs Neue. Die letzte Generation der Softies grub sich während des finalen Konflikts tief unter der Erde in abgeschlossenen Städten ein. Im Laufe der Jahrhunderte bildeten sich dort aus den menschlichen Überbleibseln die inzestösen Stämme der Losties heraus, die nun im Schutt der vergangenen und ehemals mächtigen Zivilisation ihr Dasein fristen. Einem Clan dieser verlorenen Seelen, den Vangers, gehört Ihr an und seltsame Welten voller Geheimnisse, Gegnern und Gefahren warten da draußen, von Euch entdeckt zu werden...

Wundersame Welten

Ihr beginnt Eure Odyssee, an deren Ende die Öffnung der Passage zur guten alten Erde steht, auf dem Planeten Fostral. Doch dieser zeichnet sich nicht, wie der Name vielleicht vermuten läßt, durch weite Waldgebiete aus, die einzige Vegetation besteht aus grünen Pilzen, den Stinkhorns, die in rasendem Tempo die Landschaft überwuchern. Die Oberfläche von Fostral läßt



Auch ohne Hinweis erkennt Ihr an der schwarzen Abgaswolke, daß Euer Mecho schwer beschädigt ist...



... und Ihr es schnell wie möglich eine der Werkstätten aufsuchen solltet!

One for the road



noch die einstige menschliche Besiedlung erahnen. Verfallene Gebäudekomplexe, wacklige Brücken und löchrige Sandpisten bestimmen das Bild der Postapokalypse. Intelligentes Leben findet sich hauptsächlich in unterirdischen Städten, denen die sogenannten Konsulare – unappetitlich aussehende aber intelligente Mutantenkreaturen – vorstehen. Die Stadt Podish ist Euer Ausgangspunkt, ausgerüstet mit einem billigen, aber soliden Mecho, dem Gefährt der Vangers, macht Ihr Euch erst einmal daran, die Heimat zu erkunden und dabei Geld zu verdienen. Geld, in diesem Spiel sind das keine Goldstücke oder virtuelle Credits, sondern Beeps, krabbenähnliche Tierchen, die Planetenoberfläche wie Bankkonto bevölkern. Diese Beeps lassen sich mühsam in der Landschaft durch Überfahren einsacken, wer die Fleißarbeit scheut, kann sich aber auch durch Warentransport von einer Stadt in die andere die ersten Krabben verdienen. Das Geld solltet Ihr dann so schnell wie möglich in die Aufrüstung des Mechos stecken, je nach Größe von Waffenschächten und Beepkonto bietet der städtische Laden

alles, was das Vangerherz begehrt. Maschinengewehre, Plasma-, Raketen- oder Insektenwerfer helfen, den dünn gepanzerten

Wagen gegen feindlich gesonnene Straßenrowdies zu verteidigen oder einen von Stinkhorns blockierten Weg freizuräumen. Doch auch zum Angriff auf die vielen anderen Vangers, die Fostral und die anderen Planeten bevölkern, sind die Waffen nützlich. Als Sammler oder Händler Geld zu verdienen ist zwar ehrlich, macht aber nicht halb so viel Spaß, wie durch Straßenraub reich zu werden. Bei einem Gefecht

Nur zwei der Konsulare, denen ein guter Vanger ergeben ist:

Links eine autoritäre Raupe von Fostral...

...und unten der sklavenhaltende Mutantendrake von Glorx



mit einem Gegner verliert dieser nämlich nach einer gelungenen Attacke mitunter Teile seiner Ladung, die Ihr dann auf sammeln und in der nächstgelegenen Stadt zu barer Münze machen könnt. Zerstört Ihr gar den gegnerischen Mecho, steigt Eure Macht, eines von zwei Attributen, dessen Wert Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Mehr Macht zu haben bedeutet, daß die Händlerpreise deutlich nach unten sinken oder andere Vangers eher die Flucht vor Euch ergreifen. Der zweite Parameter, auf den Ihr ein Auge haben müßt, ist Euer Glück, das die Chance erhöht, auf der Planetenoberfläche Waren zu finden oder ein Ziel genauer zu treffen. Um den Glückswert zu steigern, müßt Ihr sogenannte Tabutasks erfolgreich ausführen. Diese Aufgaben, die Ihr in einer Stadt gestellt bekommt, bestehen z.B. darin, innerhalb einer bestimmten Zeitspanne Gegner zu vertreiben, eine gewisse Anzahl Beeps einzusammeln oder die Gegend von Stinkhorns zu säubern.

Wo bitte geht's nach Glorx?

Da Euer Mecho im Lauf der Zeit Schaden nimmt, müßt Ihr ab und zu eine der Reparaturwerkstätten aufsuchen, in denen kostenfrei die Rüstung erneuert wird. Ein zuschaltbarer Kompaß hilft Euch bei der Suche nach diesen oder den Zugängen zum Untergrund. Aber auch andere Strukturen in der Landschaft sind einen

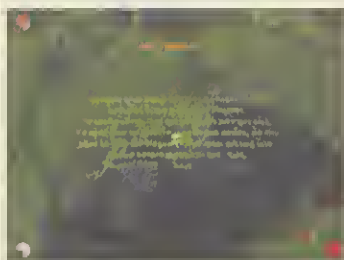
ERSTE HILFE

Damit Euer erster Ausflug auf Fostral nicht in kompletter Verwirrung endet, bekommt Ihr hier ein paar Tips, die Euch den Einstieg erleichtern sollen:

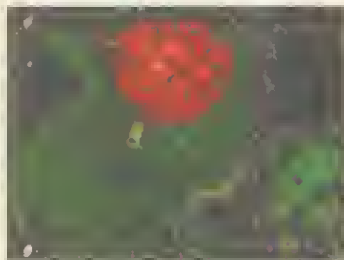
- Macht Gebrauch von der beiliegenden Fostral-Karte und dem Kompaß. Besonders wichtig ist, daß Ihr wißt, wo sich die beiden Reparaturwerkstätten befinden.
- Fahrt mit Eurem Mecho nicht durch die kaputte Station.
- Bevor Ihr zu kämpfen beginnt, solltet Ihr erst einige Male zwischen Podish und Incubator pendeln und dabei Nymbos bzw. Phlegma transportieren.
- Natürlich könnt Ihr zunächst auch Beeps durch simples Auf sammeln verdienen.
- Bleibt anfangs vorzugsweise auf der Straße, erst schwerere Mechos erlauben eine halbwegs sichere Fahrt durch unwegsames Gelände.
- Rüstet Euer Gefährt unbedingt mit einem zweiten Maschinengewehr aus. Aufladen könnt Ihr es, indem Ihr durch einen der Flüsse fahrt.
- Die Autorun-Funktion sollte zu Beginn ausgestellt sein, erst mit ausreichender Erfahrung hilft sie, vor feindlichen Mechos zu fliehen oder die Eleerection zu gewinnen.
- Achtet genau auf herumliegenden Waren und sammelt sie auf, um Beeps zu machen. Prüft häufig den eigenen Laderaum, ob Ihr bei einem Gefecht Gegenstände verloren habt.



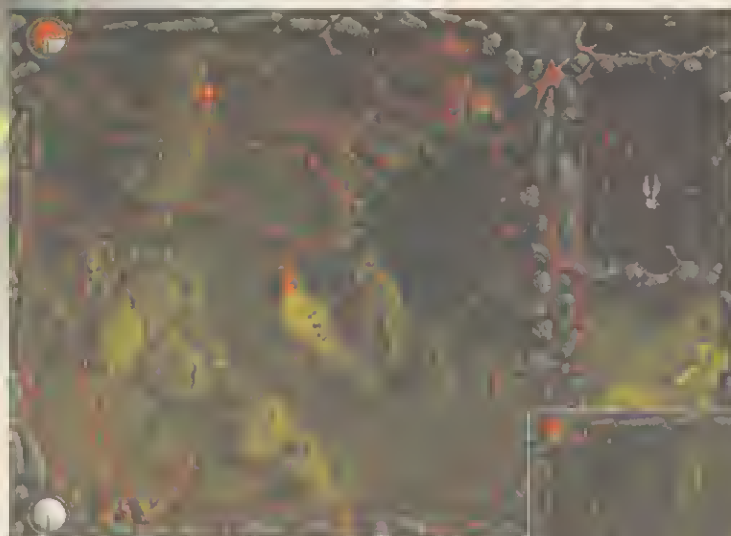
Auftauchen nicht vergessen!
Euer Mecho besitzt nur ein begrenztes Luftreservoir.



Zeitdruck: Den Auftrag des Tabutasks solltet Ihr möglichst schnell erledigen



Die Macht sei mit Euch:
Zerstörungswut steigert (manchmsl) Euer Ansehen



Nicht nur Sümpfe und Schlingpflanzen machen Glorx so ungemütlich, auch die etwas überhebliche Einstellung gegenüber Fremden sorgt für böse Überraschungen...



Besuch wert. Manche der Eingänge führen Euren Mecho zu Verstecken, in denen Waren oder nützliche Ausrüstungsgegenstände herumliegen, und an einigen Stellen findet Ihr die Sprungtore zu den anderen Planeten. Um so eine Passage benutzen zu können und überhaupt von Fostral wegzukommen, solltet Ihr erst einmal die Konsulare von Euren Fähigkeiten als Vanger überzeugen. Dazu habt Ihr zweimal ein rituelles Rennen, die Eleerection, zu gewinnen, bei der Ihr eine zarte Larve unbeschadet von einer Stadt in die andere befördern müßt. Habt Ihr dabei Erfolg, dann steigt Euer Glückskonto und Ihr könnt das Tor zum Planeten Glorx betreten. Auch dort, ebenso wie in den acht weiteren Welten, erwarten Euch wieder ein Haufen Überraschungen, Gefahren und Aufgaben, in einer vollkommen anderen, aber nicht minder skurrilen Umgebung.



Schräge Optik

In leicht isometrischer Vogelperspektive werden die großen Landschaften durch eine neuartige 3D-Engine in Szene gesetzt. Die ganze Welt ist dabei nicht statisch, ständig wuselt der Bild-

schirm von Beeps, wachsenden Stinkhorns oder eigentümlichen, rhythmisch platzenden Wasserpflanzen. Auch Ihr selbst drückt dem Terrain Euren Stempel auf, sei es durch die Reifenspuren, die der Mecho hinterläßt oder die Schäden, die Ihr durch beherzte Sprünge an Brücken und Gebäuden anrichtet. Auch Licht- und Schatteneffekte sowie die Änderung der Farbgebung aufgrund der Zeitzyklen während eines Vangerstages trägt zu einer atmosphärischen und interessanten, wenn auch gewöhnungsbedürftigen Grafik bei. Untermalt wird das Spielgeschehen von, je nach Welt, unterschiedlichen Musikstücken, neben den üblichen Fahr- und Kampfgeräuschen sorgen vor allem die Konsulare mit ihrem abgedrehten und unverständlichen Gebrabbel für Erheiterung.

sf



Stephan Freundorfer

GUT

Die letzten 20 Jahre haben ja schon viele seltsame Spiele hervorgebracht, aber so was Durchgeknalltes wie Vangers war nur selten dabei. Die Russen machen es einem zunächst nicht leicht, das Spiel gern anzuwerfen oder gar zu mögen, zu planlos wird man hineingeworfen, zu schwierig ist die Steuerung, zu verwirrend sind die Geschichte und all die Wortneuschöpfungen. Auch das Handbuch trägt nicht unbedingt zum Verständnis bei (Zitat: „Glück beeinflusst die Chance der Beeboorats, alle Pipkas oder Nobools, die sich als Pipetka oder Kernoboo ausgeben, zu entlarven.“) Nach einigen Stunden allerdings läßt mich das Ganze nicht mehr los, ich will in der neuen Welt auf Entdeckungsreise gehen, mir einen Mega-Mecho mit coolen Waffen leisten, Aufträge erledigen und Attribute steigern. Vangers bietet so viel Unkonventionelles, daß K-D Lab einen Orden verdient hätte, in jedem Fall aber verdient es die Beachtung der Käufer. Doch Vorsicht: Vangers überzeugt nicht auf Anhieb, ein gewisses Frustrationpotential und Einarbeitungszeit sind schon nötig!

Name **Vangers**
Genre Genre-Mix
Hersteller K-D Lab/
..... Interactive Magic
Schwierigkeit mittel
Preis ca. 80 Mark
Spieler 1 – 8
Steuerung Tastatur,
..... Joystick
Besonderheiten neuartiges
..... Spielprinzip
Spiel deutsch
Anleitung deutsch
Multiplayer TCP/IP, IPX

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD

Empfohlen
P200MMX, 32 MB RAM

Grafik **79%**

Sound **82%**

Spielspaß

Solo	Multi
82%	70%

TEAM APACHE

Nach dem Erscheinen von Longbow 2 ist es für jeden Hersteller schwierig, eine weitere Helicopter-Simulation auf den Markt zu bringen. Schließlich wird diese dann an der Referenz gemessen werden. Simis hat diesen Schritt nun doch gewagt und präsentiert mit Team Apache einen weiteren Anwärter für die Genrekronen. Neben den üblichen Zutaten wie zwei Kampagnen, die Euch nach Kolumbien und Lettland führen, gibt es die bekannten Instanteinsätze, Übungsmissionen sowie einen eigenen Missionseditor.

Größtes Manko von EAs Referenzprodukt waren die hohen Hardwareanforderungen. Der große Detailreichtum forderte halt seinen Tribut. Hier begnügt sich Team Apache mit weitaus weniger, so daß ein P200 in Kombination mit einer Voodoo-Karte ausreicht, um flüssige Bewegungen auf den Bildschirm zu zaubern. Obwohl in der Regel nur das Fliegen im Vordergrund steht,



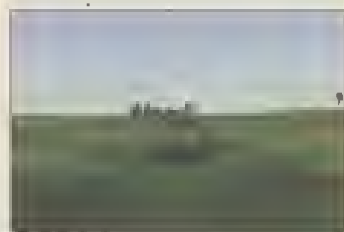
Puh. Knapp daneben ist auch vorbei.

haben sich die Entwickler zusätzlich etwas nettes einfallen lassen. Da jeder Krieg an den Nerven der Beteiligten nagt, müßt Ihr ein wachendes Auge auf Eure Kameraden werfen. Die können nach einem verpatzten Einsatz schon einmal in das berühmte schwarze Loch fallen. Dann hilft nur noch ein klärendes Gespräch. Ob Ihr dabei sanft vorgeht oder eher ein Machtwort sprecht, bleibt Euch überlassen. Bei den Einsätzen werden Euch selbstverständlich nicht nur die Feinde im Weg stehen. Die Witterungsverhältnisse wurden sehr gut umgesetzt und so ist es eine zusätzliche Herausforderung, in einem Sturm eine Mission zu fliegen.

Grafisch macht Team Apache einen guten Eindruck. Zwar ist der Detaillevel nicht so hoch wie bei dem EA-Produkt, und auf dem Schlachtfeld wirken die Einheiten oft ein wenig statisch und sind nur wenig animiert, dafür verlangt es aber auch nicht so viel an Hardware. Multiplayerfreunden werden natürlich nicht vergessen.

mw

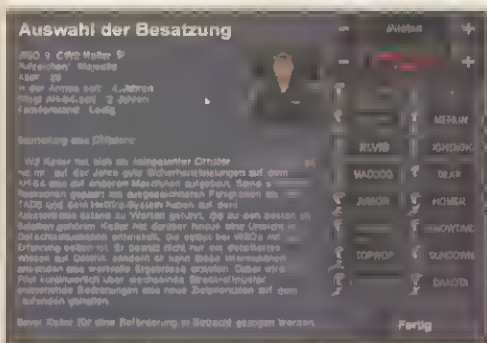
Die Flugzeuge der Vergangenheit und Gegenwart lassen auf sich warten. Der nächste Heli aber steht bereits im Hangar.



Die gegnerischen Einheiten wirken zum Teil statisch



Das Ende einer Karriere. In Kamikaze-Manier auf den Feind.



Wichtig! Die Hintergründe zu den Piloten.



Maik Wähler

GUT

Da hat Simis ja eine gute Simulation auf die Beine gestellt. Besonders interessant ist der Part für Hobbypsychologen, wenn es darum geht, depressive Kameraden wieder aufzubauen. Auswirkungen scheinen die Bemühungen zwar nicht zu haben, aber dennoch macht es irgendwie Spaß – und wie heißt es doch so schön? Geteiltes Leid ist halbes Leid. Und so schafft es eine besondere Atmosphäre, und falls einer der Kameraden vom Himmel geholt wird, legt man sich bei der Rettungsmission besonders ins Zeug. Technisch ist der Titel solide und gefällt mir sehr gut. Die Grafiken wirken zwar im Gegensatz zu Longbow 2 zuweilen etwas steril, aber das ist kein wirkliches Manko. Die Flugphysik wurde gut umgesetzt, auch wenn sie sich ebenfalls hinter EAs Throninhaber einreihen muß. Insgesamt kann ich Team Apache ruhigen Gewissens jedem empfehlen, lediglich Longbow-Veteranen wird zu wenig geboten. Zum Abschluß möchte ich noch jedem raten, lieber die englische Version zu kaufen, da die deutschen Stimmen mehr zum Lachen animieren.

Name **Team Apache**
Genre **Flugsimulation**
Hersteller **Simis/Mindscape**
Schwierigkeit **mittel**
Preis **ca. 100 Mark**
Spieler **1-8**
Steuerung **.Maus, Tastatur**
Besonderheiten **3Dfx**
Spiel **deutsch**
Anleitung **deutsch**
Multiplayer **TCP, IPX, Modem**

Mindestanforderung

P166, 32 MB RAM, 4x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen

P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CDROM, 4 MB SVGA 3Dfx

Grafik 74%

Sound 68%

Spielspaß

Solo Multi

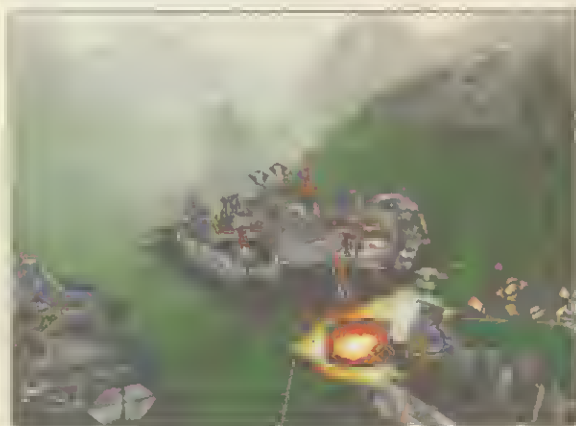
74% 78%

STRATOSPHERE

Hinter den sieben Bergen kämpfen die Helden in fliegenden Burgen



Hinaus ins freie Land...



... wo die bösen Feinde lauern

Jetzt schlägt die Fantasy-Welle Kapriolen. In einem fernen, ansonsten aber recht mittelalterlich anmutenden Land regieren Könige und Ritter von ihren stolzen Burgen aus. Da entdeckt ein findiger Alchemist die Existenz fliegender Steine. Diese wiederum lassen sich zu kleinen fliegenden Bergen zusammenfügen, auf welche man wunderbar Burgen bauen kann. Windmühlen für die Energieversorgung, Kanonen und Geschütze der verschiedensten Arten und diverse Fortbewegungs- und Steuereinrichtungen machen das Eigenheim des Fürsten zur buchstäblich fliegenden Festung. Nach und nach, im Zuge der fortschreitenden Kampagne, stehen immer neue Waffen und Zusatzmodule zur Verfügung.

Diese kann der mobile Schloßherr allerdings nur in seine wehrhafte Behausung integrieren, wenn auch der Bauplatz dafür vorhanden ist. Also hängt es wieder an der Menge der zur Verfügung stehenden fliegenden Steine, die glücklich aufgefunden und erworben werden wollen. Nun tragen sich in jenem Land hinter den sieben Bergen üble Mächenschaften zu, Ränkespiele und Verschwörungen gegen den rechtmäßigen König. Also ist der junge Held, dargestellt vom Spieler, gefordert, erst einmal Erfahrungen zu

sammeln und anschließend gegen das Schlechte dieser Welt zu Felde zu ziehen. Zunächst lernt Ihr, das felsenschwere Luftgefährt mit angemessener Flugphysik zu lenken und seine verschiedenen Waffen und Einrichtungen zu gebrauchen, später erweitert Ihr die eigenen Möglichkeiten und Waffenbestückungen und tretet gegen feindliche Luftschlösser an, alles in majestätischem Schneckentempo, das allerdings bei unangenehm nahen Bergflanken schnell zur verhängnisvollen Kollision führen kann.

Vollfarbige Schlachten in polygon-eckigem Ambiente



Der Burgenbaueditor ist eine der Stärken von Stratosphere

GEHT SO

Eigentlich eine tolle Idee, mittelalterliches Fantasy-Ambiente mit fliegenden Burgen und geheimnisvollen Kräften zu einem eigenwilligen Actionspiel mit RPG-Anlehnungen zu formen. Die Missionen sind auch einigermaßen abwechslungsreich ausgefallen. Das Bestücken der eigenen Flugburg, besonders nach erfolgreichem Fortkommen und Missionsabschluß, ist eine weitere Bereicherung der Kampagne. Der Editor ist eine der echten Stärken von Stratosphere. Die Probleme liegen eher woanders. Zum einen bleibt die Grafik auch trotz eines 3Dfx-Beschleunigers eher mittelmäßig bis unauffällig, zum andern verharrt das Spiel in simplem Herumdampfern und Breitseitenfeuern. Die Möglichkeiten eines solchen Fantasy-Plots wurden also so gut wie gar nicht genutzt. Was am Ende bleibt, ist ein relativ simples Actionspiel, mit vorhandener ozeanriesenträger Flugphysik und einigem Geballer, das nur durch die Story mit heroischen Heldensagen und üblen Verschwörungen etwas belebt wird.



Fritz Effenberger

Name	Stratosphere	Mindestanforderung
Genre	Action	P 133, 32 MB Ram, 45 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik
Hersteller	Ripcord	Empfohlen
Schwierigkeit	einfach	P 166, 190 MB Ram, 4 MB Grafik mit Beschleuniger
Preis	90 Mark	Grafik68%
Steuerung	Maus, Keyboard	Sound69%
Spiel	deutsch	Spielspaß
Anleitung	deutsch	Solo Multi
Multiplayer	bis 4, alle Optionen	66% 61%

WARGAMES

Der Film „Wargames“ ist ein echter SciFi-Klassiker. Ein durchschnittlicher US-Teenager decodiert sich aus purer Wochenend-Langeweile einen Pfad durchs Netz, um dort zu seinem Entzücken wildfremde spielfreudige Computer anzutreffen. Im Film macht der Bub rechtzeitig seinen Weg ins Innerste der Nordatlantischen Verteidigungszentrale und erhält die Chance, nochmal den Überrechner zu einem Match zu fordern. Das hält den wildgewordenen elektronischen Verteidiger der freien Welt etwas hin, und am Ende erkennt dieser, daß keine der zur Verfügung stehenden Nuklearstrategien zu einem Sieg führt – maximal zu einem vernichtenden Patt. Glücklicherweise muß sich der Zuschauer nicht auch noch Bibelsprüche anhören, sonst hätte die amerikanische Scheinmoral den ansonsten unterhaltsamen Film völlig verdorben. Und nun wird aus dem Filmstoff ein Strategiespiel. Eine weltumspannende Nuklearkriegssimu-



Vorsicht! So eine Radarschüssel ist gleich kaputt! Oh, schon passiert...

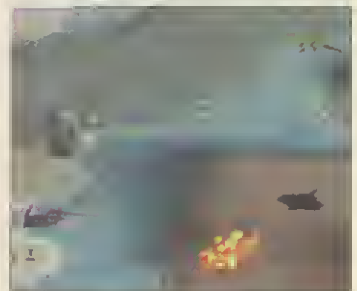


Geradezu herzig, wie die Sowjet-Welker den Berg hinaufkrabbeln

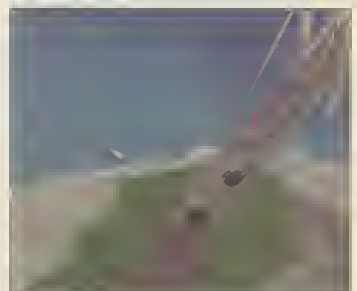
lation, vielleicht mit ein paar B- und C-Waffen szenarien? Weit gefehlt, Wargames ist ein geradezu durchschnittliches Echtzeitstrategiespiel. Wahlweise als Vorkämpfer der guten (NORAD) amerikanischen oder bösen (WOPR) sowjetischen Seite dürft Ihr durch neblig-weichgezeichnete 3Dfx-Landschaften marschieren. Die WOPRs haben übrigens nett aussehende Mechs statt tumber Panzer zur Verfügung, das spricht doch eindeutig für den Kommunismus, oder? Die Geräuschkulisse ist beeindruckend: Zackige Antworten, panisches Herumgebrülle und effekthaschende Todesschreie in verzerrter Sprechfunktionlage. Aber nicht nur die Waffen dürfen sprechen, manche Missionen stehen und fallen mit den Fähigkeiten Eurer Hacker, die im Feindesland Gebäude infiltrieren und dort durch geschicktes Herummanipulieren Geldbeträge auf das Kompaniekonto umleiten. Komplette Dreh-, Zoom- und Kippfähigkeiten erlauben vielfache Ansichten.

fe

Jetzt haben wir den Salat. Echtzeitstrategie mit 3D-Beschleuniger. Und auch noch mitten im kalten Krieg



Bombenangriffe sind ein beliebtes operatives Mittel



Im Gänsemarsch über die Hängebrücke



Fritz Effenberger

GUT

Was mich persönlich letztendlich doch überzeugt hat, ist die markig-militaristische Präsentation, die keinen Zweifel daran läßt, wie bescheuert Militär in Wirklichkeit doch ist. Der ganze Unsinn der Ära des kalten Kriegs mit seiner ideologischen Verhärtung auf beiden Seiten gerät hier in einen sarkastischen Zerrspiegel, der dem ansonsten eher konventionell geratenen Strategie- oder besser Taktikspiel doch sehr zugute kommt. Ich finde es auch etwas bedauerlich, daß die Möglichkeiten der 3D-Grafik nicht wirklich ausgenutzt worden sind. Da bekommen wir auf 2MB 2D-Grafikkarten bei anderen Spielen mehr zu sehen.

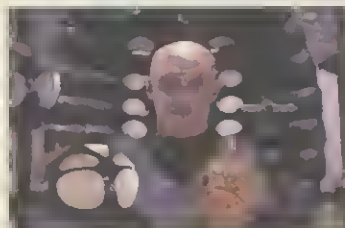
Immerhin ist die Ansicht nahezu beliebig rotier-, kipp-, und zoombar, das verschafft doch ab und an einige neue Einblicke. Die Einheitsensounds sind durchweg lustig und die Hintergrundmusik ziemlich cool, die gesamte Präsentation mit der Aura des erbitterten kalten Krieges, der nun doch noch endlich ausgebrochen ist, wirkt humoristisch und schön überzogen, das garantiert einen hohen Spaßfaktor.

NameWargames	Mindestanforderung
Genre	...Echtzeitstrategie	P 133, 16MB Ram, 16 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik
HerstellerMGM	Empfohlen
Schwierigkeitleicht	P 200, 32 MB RAM, 12x CD, 4MB 3dfx/Voodoo-Grafik
Preis90 Mark	Grafik78%
Besonderheiten3dfx	Sound80%
SteuerungEmpfohlen	Spielspaß
SpielMaus, Tastatur	Solo Multi
Anleitungdeutsch	73% 75%
Multiplayerdeutsch	
bis 4,	
alle Optionen	

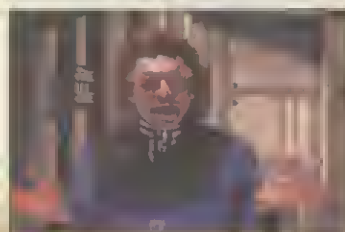
Westwood
beschenkt uns
mit einer
Neuaufgabe des
Echtzeitwüsten-
krieges. Wie neu
ist er wirklich?



Der Einsatzleiter (hier aus dem Haus Atreides) erklärt die Fakten



Dagegen ist der Ortos-General eine halbe Maschine



Und der Admiral der Harkonnen erinnert an Mick Jagger



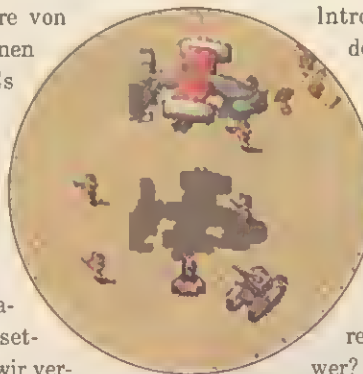
Frank Herberts Erfolgsroman-
serie um den geheimnisvollen
Wüstenplaneten und seine
Bewohner und Eroberer hat
nicht nur in Buch- und Filmform
Millionen verzaubert und unter-
halten, sondern war auch Vorla-
ge zu zwei mittelpächtigen
Strategiespielen. Dune2 kann,
noch vor Command&Conquer
und Warcraft, als Beginn der
typischen Echtzeitstrategiespiele
gelten, einem Genre, das sich
bald als das – zumindest hierzu-
lande – beliebteste entwickeln
sollte. Nachdem die Nachfolger und Weiterent-
wicklungen dem Original schon längst (um
Lichtjahre) den Rang abgelaufen haben,
war es für die Spielepioniere von
Westwood wohl an der Zeit, einen
neuen Versuch zu wagen. Es
gibt eine ganze Reihe von SF-
Romanen, die gute Vorlagen
für Strategie- und andere
spiele bieten, aber der
Wüstenplanet vereint eine
ganze Reihe an Komponenten,
die sich sehr schön – und rela-
tiv einfach – in ein Spiel umset-
zen lassen. Zum einen haben wir ver-
schiedene konkurrierende Parteien, die um
den Planeten und sein unbezahlbar wertvolles
Produkt ringen. Wir erinnern uns: Das soge-
nannte Gewürz, eine exotische Droge, schenkt
verlängertes Leben und gesteigerte geistige
Fähigkeiten und ist Grundvoraussetzung für

DUNE

Der dritte Krieg auf



Wir betrachten den strategischen Fortgang



den Raumflug, da nur solchermaßen gedopte
Piloten die Tücken des Hyperraums durchse-
geln können. Also ruft der Imperator im
Introvideo einen Wettstreit aus, an
dem die Adelshäuser der Atreides,
Ortos und Harkonnen teilneh-
men. Die jeweilig verschiede-
nen Charaktereigenschaften
ermöglichen es, Euch ganz
nach Belieben mit den Edlen
(Atreides), den Heimtücki-
schen (Ortos) oder den Bruta-
len (Harkonnen) zu identifizie-
ren. Aber halt – da war doch noch
wer? Richtig, die Fremden, ein arabes-

kes Nomadenvolk, das den allesverschlin-
genden Sandwurm verehrt und den Zankapfel-
planeten – so ein Pech – seit Menschengeden-
ken bewohnt. Sie sind bewaffnet, wenn auch
nicht sehr massiv, und nehmen die Rolle einer
neutralen und unberechenbaren Partei ein. Und
da ist auch noch erwähnter
Sandwurm, der hie und da, nur
durch leichte Wellen im fein rie-
selnden Wüstensand angekün-
digt, aus den Tiefen hervorbricht
und unvorsichtige Infanteristen
oder Fahrzeuge mit Besatzung
verspeist. Beginnen wir ein
Spiel, so entrollt sich zunächst
vor unseren Augen eine globale
Planetenkarte, aufgeteilt in ver-
schiedene Provinzen. Diese wer-
den von den drei Seiten erobert,
bis gemeinsame Grenzen oder
strittige Regionen entstehen,



So sieht eine typische kleine Basis aus

2000

dem Wüstenplaneten



Kein Fog-Of-War verhüllt einmal entdeckte Gebiete, so daß wir den Gegner nach Herzenslust beobachten können

Wir stürmen die feindliche Basis – verzweifelt versucht er, seine Gebäude zu reparieren

dann kommt es zum Konflikt. Nach einem kurzen Videobriefing beginnt der Einsatz. Wer von Euch hat noch nie Command&Conquer oder einen der typischeren Klone wie Earth oder KKND gespielt? Für diese unter Euch müßte ich weiter ausholen, alle anderen finden sich sofort zurecht, da die Spielmechanik, also die Engine, eigentlich 1:1 aus C&C übernommen wurde. Gebäude könnt Ihr nur auf Felsboden errichten, nicht im trügerischen Sand, was den zur Verfügung stehenden Bauplatz einschränkt. Das dazu nötige Geld bekommt Ihr durch das vom Sammlerfahrzeug geerntete Gewürz (früher hieß das Tiberium), Upgrades führen zu neuen Bauoptionen, Windkraftwerke halten die Räder in Schwung, ein Warenkorb aus Infanteristen, Radfahrzeugen und Kettenpanzern dient zu Angriffszwecken und die altbekannten Mauern und Geschütztürme zur Verteidigung. Die Missionen haben durch den vielfarbigen Romanhintergrund mehr Substanz und Glaubwürdigkeit als in vielen vergleichbaren Spielen. Die vielbe-



redete Grafik allerdings entspricht nicht dem Stand von 1998. Verglichen mit TA oder M.A.X.2 wirkt die optische Präsentation doch etwas altbacken. Man muß es mögen... Das Spiel selbst fällt in keiner Weise auf, ganz klar ist es handwerklich solide konstruiert, die KI der Gegner und auch der eigenen Einheiten hält sich in (bequemen) Grenzen, zeigt aber auch keine besonderen Schwächen, so daß sich ein Kauf eher für Frank-Herbert-Fans oder begeisterte Kommandanten vorangegangener Dune-Kriege empfiehlt.

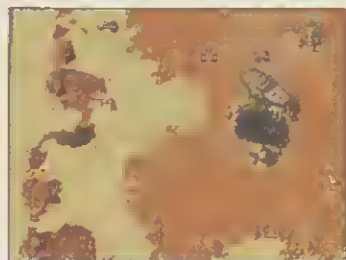
fe



Hübsche Flammenwölkchen markieren den Abgang eines Bauwerks



Oope! Der Sandwurm hat meine Patrouille gefressen.



Der Zwischenauftrag ist erledigt und der Schmugglerraumhafen besetzt – übrigens essentiell für das Missionsziel



Fritz Effenberger

GUT

Auch wenn Dune2000 wirklich überhaupt nichts aufgrund Neues bietet, ist es dennoch schön zu spielen. Die Atmosphäre ist stimmig, die Hintergrundmusik klassisch-orchestral und die Einsätze ausreichend abwechslungsreich. Einsteiger werden sich schnell zurechtfinden und für fortgeschrittene Strategen ist es durchaus für ein entspanntes Spielchen zwischendurch zu empfehlen. Alles in allem wirkt Dune2000 auf mich eher wie ein Nebenprodukt, das aus einer bewährten Spieleengine (C&C bzw. Dune2 mit leichten grafischen Verbesserungen) mit einer verkaufsträchtigen Story dahinter entstand. Neue Ideen wird man

vergeblich suchen, aber das ist sicherlich auch nicht Westwoods Absicht gewesen, hier greift vor allem der Nostalgiefaktor und der bekannte Name, ähnlich wie bei Lucas Arts' Star Wars Rebellion. Dune-Fans oder eingefleischte C&C-Generäle werden hier vor allem zuschlagen und ihren Spaß haben. Wer einfach nur ein gutes Echtzeitstrategiespiel sucht, sollte sich die Konkurrenz ruhig genauer ansehen.

Name: **Dune2000**
 Genre: ... Echtzeitstrategie
 Hersteller: Westwood
 Schwierigkeit: ... einstellbar
 Preis: 90 Mark
 Steuerung: Maus,
 Keyboard
 Spiel: deutsch
 Anleitung: deutsch
 Multiplayer: .bis 8 Internet,
 Lan und Seriell(2)

Mindestanforderung

P 100, 16 MB RAM, 80 MB RAM,
 4xCD, 1MB Grafik

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 150 MB HD,
 8xCD, 2 MB Grafik

Grafik71%

Sound80%

Spielspaß

S o l o M u l t i
70% 71%

OPERATIONAL ART OF WAR

Strategie für Experten mit einer großen Portion Geduld



Welche Taktik soll es sein?



Die Präsentation ist insgesamt wenig zeitgemäß

Das Genre der rundenbasierten Strategiespiele gerät angesichts der wahren Flut an Echtzeitkonkurrenten zunehmend in den Hintergrund. Eigentlich schade, denn gerade bei Echtzeitspielen ist oft nicht viel mehr gefordert als eine möglichst große Armee unter Zeitdruck aufzustellen. Von Taktik oder gar langfristigen Strategien oft keine Spur. Um so erfreulicher ist der nun erschienene Titel von Talonsoft „Operational Art of War“, der eine strategische Herausforderung auf höchstem Niveau verspricht und es auch tatsächlich hält.

Die Präsentation hingegen ist mehr als schlicht und fällt deshalb weit hinter dem Gameplay zurück. Die Missionsbeschreibungen gibt es lediglich in Textform, und schöne Animationen der Einheiten oder grafisch opulente Explosionen sind nicht zu finden. Der Sound hingegen ist atmosphärisch dicht. Zur Darstellung der Karten und Einheiten könnt Ihr zwischen einer Draufsicht und einer schrägen 3D-Ansicht in jeweils 2 Zoomstufen wählen. Für Angriffsbefehle habt Ihr mehrere Varianten zur Verfügung. So bestimmt Ihr unter anderem, bis zu welchem Verlustgrad Eure Truppen kämpfen und umliegende Verbände zusammen agieren sollen.



Nach dem Gefecht kommt der Bericht

Operational Art of War bietet vielfältige Optionen, die viel Geduld und Sorgfalt verlangen, weswegen es kein Spiel für Zwischendurch ist. Dafür habt Ihr genügend Zeit über Euer Leben nachzudenken, wenn der Computergegner am Zug ist – es dauert... Die KI ist besonders ausgefeilt und dürfte selbst für Profis eine Herausforderung sein. Sie sucht ständig Eure Linien nach Schwachstellen ab und konzentriert gegebenenfalls schnell und effizient ihre Einheiten, um Euch in Umgehungsmanövern zu verwickeln und in Zangenbewegungen aufzureiben. Verschiedene Schwierigkeitsgrade geben Euch die Chance, die Aggressivität der KI anzupassen. Somit können auch Einsteiger mit viel Geduld eine Schlacht riskieren.

Wer nach dem Durchspielen der Szenarien neue Herausforderungen sucht, wird auf der Homepage schnell fündig. Der mitgelieferte Editor lädt ebenfalls zum Bau eigener Szenarien ein. mw



Maik Wöhler

GUT

„Operational Art of War“ ist eines dieser Spiele, das ich am liebsten zweimal bewerten würde. Für die Fangemeinde der rundenbasierten Strategie bietet es genau die Tiefe, die andere Produkte wie Panzer General und Kollegen vermissen lassen. Für sie dürfte es ein hoher Achtziger sein. Andere hingegen werden wegen der mangelnden Präsentation, der ausufernden Komplexität sowie der langen Wartezeiten zwischen den Zügen, in dem Produkt nur höheres Mittelmaß sehen. Mir persönlich kommt Talonsofts neuestes Produkt gerade recht, da es aus dem Strategieallerlei heraussticht und eine echte Herausforderung bietet. Die mitunter langen Ladezeiten nehme ich gerne in Kauf, wenn sie dafür eine solide KI bietet, die den Spieler wiederholt vor knackige Probleme stellt. Und glaubt mir, daß die gegnerischen Einheiten sehr geschickt agieren. Diejenigen unter Euch, denen Panzer General zu leicht war, sollten auf jeden Fall reinschauen. Sie werden es nicht bereuen. Alle anderen können aber durchaus einen Versuch riskieren und Probespielen.

Name: **Operational Art of War**
 Genre: **Rundenstrategie**
 Hersteller: **Talonsoft**
 Schwierigkeit: **..einstellbar**
 Preis: ca. **100 DM**
 Spieler: **1-2**
 Steuerung: **..Maus**
 Spiel: **..englisch**
 Anleitung: **..englisch**
 Multiplayer: **TPC, IPX,**
 Modem

Mindestanforderung

P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen

P233, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Grafik 43%

Sound 71%

Spielspaß

Solo	Multi
72%	63%



So einfach kann Fantasia aussehen

WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Rundenstrategie im Reich der Fantasia hat besondere magische Fähigkeiten, wie es scheint. Jedenfalls ist sie nicht totzukriegen. Nur ein bestimmter Moment ist unangenehm, ja gefährlich, nämlich wenn der Heimstrategie sämtliche Missionen und Szenarien bis zur unausweichlichen Langeweile durchgespielt hat. Da hilft ein Add-On aus der Patsche, wobei Darklords Rising nicht einfach vier neue Kampagnen, zwölf Einzelszenarien und fünf Helden beinhaltet, sondern auch den gesamten Vorgänger mit allen Missionen und Eigenschaften. Sieben eigene Multiplayerszenarien von Capture-the-flag bis North-vs-South geben Genrefans die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Nur am traditionalistischen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Dörfer müssen eingenommen werden, da sie Geld und Mana bringen, Gefechte werden ohne Euer Zutun nach Stärkeverhältnissen und Zufall ausgerechnet, Zauberei und Schwertermacht sollen das Reich des Bösen wieder ins Vergessen zurückstoßen.



GUT

Bei aller Antiquiertheit – und die kann man wirklich nicht übersehen – solche Spiele machen Spaß, und das nicht nur für eingefleischte Fantasy-Strategen. Geruhiges Tüfteln und Herumschicken von Truppen und Helden, aufgelockert von gelegentlichen Quests werden ihren Reiz sicher noch in Jahren nicht verlieren.

Name Warlords 3:
..... Darklords Rising
Genre: .. .Rundenstrategie
Hersteller: SSG/Micraprase
Besonderheiten:
.....umfangreicher Editor
Multiplayer: .. bis 8 Spieler

Mindestanforderung
P 90, 16 MB Ram, 80 Mb HD, 4x CD,
1 Mb Grafik

Grafik **.60%**

Sound **.66%**

Spiespaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
71%					70%			

WEKA
CityLine

<http://www.weka-cityline.de>

Kleinanzeigen

Biete Hardware

QUARKS ELEKTRONIK

PC-Zubehör zu Tiefpreisen
kostenlos Preisliste anfordern
0 46 21/50 97
Quarks@8igfoot.de

Verkaufe 1 Man. alte
Righteous3d Voodoo2 Karte mit
12 M8 und G Palice, J. Knight,
Need2, Toca für 550 DM incl.
Porta und Versand
Tel. 0 28 34/3 60, bitte erst ab
19 Uhr anrufen

Verk. P133, 32-MBRAM, 4MB-
Grafikkarte, 2 Festplatten (je
850 MB), 8fach CD-ROM, ext.
Modem, 17" Manitar, 1300,-
DM, Tel: 0 60 32/8 58 18

Biete Software

Magic Computer & Spiele, Brei-
tenfeldstr.46, 91126 Schwabach
Tel: 0911/6320241 Fax: 6327895
Preisliste kostenlos! Spiele
noch günstiger da ab 2'ter
Lieferung per Rechnung!

Biete Spiele

Computerspiele An- und Verkauf
Wir nehmen neue und alte Titel!
ca. 2000 Spiele (PC, Amiga,
PSX, C64) Cam Illusion,
Beethovenstr. 57, Hamburg,
0 40/22 46 33 (15-20 Uhr)

Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele,
Programme + Konsolenspiele
Günstige Spiele im Angebot
Kostenlose Infolisten unter:
0 63 21/91 93 29

AGENT ARMSTRONG,
WETiands, OUTLaws günstig
abzugeben
Thomas Herrmann, Ebendstr. 22,
58119 Hagen

SPIELE, Preisliste kostenlos bei
H&M GdBR, Platanenweg 4,
66773 Schwalbach, Tel:
0 68 34/5 57 55, FAX: 5 57 66,
E-Mail:HSMS007@AOL.COM

Verschiedenes

Broße Computer Versand

<http://www.trv.de/brasse>
Fax: 0 91 41-7 23 62
Preisliste kostenlos.
Sennheiser Kopfhörer mit Dolby
Surround System 159,- DM.

>>>Immer noch freie Mitarbeiter mit Heim-PC gesucht<<<

Bewerbung mit Rückporto an:
SERTER-VERSAND, PF: 100602,
40769 Mannheim

PSX-Chipumbau
0 17 74 05 53 05, 18.00

Gesucht: Du. Falls Du zwischen
12 + 16 bist und die Nerven
hast Trendscaut zu werden im
Internet. Das Trendforschungs-
institut CMORE rückt als Hanarar
McDonalds Gutscheine raus.
Guten Appetit unter
<http://trends.cmare.de>

Suche Software

!! Wir kaufen alle Spiele !!
PC (CD-ROM)/PSX/N64
! Egal was - Egal wieviel !
CD-Markt Music Paint GmbH
Hansaring 62, 50670 Köln
Tel 02 21/13 75-76 Fax -77

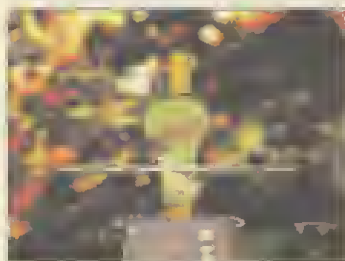
Suche Spiel Oil Imperium und
Giana Sisters für PC!
Tel. 0 80 21/87 97

Ein Kultspiel
kehrt aufpoliert
zurück

SENTINEL RETURNS



**Sieg: Ist Euch der Sentinel
schutzlos ausgeliefert...**



**...könnt Ihr einen Roboter an
seine Stelle setzen**



**666 mal wurde tief in den
Farbtopf gegriffen**

Groß und mächtig, schicksalsträchtig... so thront nicht nur der Watzmann über bayerischen Almbauern und norddeutschen Urlaubern, sondern auch der Sentinel über seinem geometrischen Reich. Der große Wächter herrscht über 666 dreidimensionale Welten, auf deren höchsten Punkt er sich jeweils eingenistet hat. Dort droben rotiert er langsam aber stetig um die eigene Achse und sucht die Landschaft nach Objekten ab, die er unter Energiegewinn absorbieren kann. Viel kommt ihm dabei allerdings nicht unter die Augen, nur ein paar stilisierte Bäume stehen vereinzelt herum, und die liefern nur einen mickrigen Energiepunkt, zu wenig, um auf dem Speiseplan des Sentinels zu landen. Anders ist das mit Euch, bzw. mit dem Roboter, in dessen Innerem Ihr Euch befindet. Steht dieser im Blickfeld des großen Meisters, so wird er zunächst nur gescannt, ist gar die Grundfläche Eurer Figur für den Sentinel sichtbar, saugt er Euch den Energievorrat aus bis Ihr zugrunde geht. Das Ziel ist es nun, einen so hohen Punkt in der Landschaft zu erreichen, daß Ihr den Standplatz des Sentinels sehen könnt und im Gegenzug ihm Energie und Leben nehmt. Um diese Aufgabe zu bewältigen, müßt Ihr zunächst Euren spärlichen Energievorrat durch Absorbieren von Bäumen vergrößern. Bewegen kann sich die Spielfigur nicht, dafür habt Ihr jederzeit die Möglichkeit, unter Abzug von drei Energieeinheiten weitere Roboter in die Landschaft zu stellen, auch wieder nur auf Grundflächen, die in Eurem Sichtfeld liegen. Durch Druck auf die Teleport-Taste gelangt Ihr in die neu erschaffene



Auch ohne 3Dfx droht Energieverlust

Hülle, die Absorption des alten Blechkameraden bringt verbrauchte Energie zurück. Um auf eine höhere Landschaftsebene zu gelangen, dürft Ihr zusätzlich Felsplattformen erzeugen, auf die sich die Roboter stellen lassen. Ist schließlich der Sentinel samt dessen Grundfläche in Eurem Visier, könnt Ihr ihn absorbieren, seinen Platz einnehmen und Euch via Hyperspace in die nächste Welt begeben. Die Menge der angezeigten Energie bestimmt dabei, in welches der vier Folgelevel Ihr kommt. Damit das Spiel – nach erfolgreicher Verinnerlichung des kompliziert scheinenden, aber simplen Konzepts – auf Dauer nicht zu einfach wird, stehen dem Sentinel in höheren Stufen zwei Gehilfen zur Seite. Sentries thronen als Kronprinzen zusätzlich über der Landschaft und müssen beseitigt werden, Meanies teleportieren Euren Roboter einige Ebenen nach unten. Im Netzwerk dürfen bis zu acht Spieler den Gipfel um die Wette stürmen. *sf*



Stephan Freundorfer

GUT

So schwierig es ist, das Prinzip von Sentinel zu vermitteln, so einfach ist das Spielgeschehen selbst. Wenige Elemente und Strategien genügen, um einen Level erfolgreich abzuschließen, spätestens nach der dritten Welt ist jedermann klar, worum und wie es geht. Aber nicht ohne Grund war Sentinel das Kultspiel der 8-Bit-Generation, es ist ein zeitloser Klassiker, der immer wieder zu einer Runde einlädt. Dank moderner Rechner ist die Neuauflage grafisch nicht mehr gar so abstrakt, Texturen in düsteren Farbkombinationen und der atmosphärische Soundtrack schaffen es, leicht klaustrophobische Stimmung zu erzeugen. Die

Vielzahl der Welten verspricht zunächst Spielefutter für einige Wochen, nachdem Auftreten der Sentries und Meanies ist Abwechslung allerdings Mangelware. Zur Entspannung zwischendurch ist die Rückkehr des Sentinels allemal ein Spiel wert, der fehlende Zusammenhang und die Beliebigkeit der Level werden aber niemand zu durchwachten Nächten vor dem Rechner bewegen können.

Name .. **Sentinel Returns**
Genre Denkspiel
Hersteller Psygnosis
Schwierigkeit .. ansteigend
Preis ca. 80 Mark
Spieler 1 - 8
Steuerung .. Tastatur+Maus
Besonderheiten 3Dfx
Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch
Multiplayer IPX

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 3Dfx

Grafik **71%**

Sound **75%**

Spielspaß

Solo Multi

77% 72%

ADRENIX

Der Menschheit wird in der Zukunft wieder einmal übel mitgespielt. Seuchen, Umweltzerstörung und Kriege raffen Tausende dahin und die Erde verkommt zu einem Trümmerfeld. Das Militär regiert fortan die zu Grunde gerichtete Gesellschaft und entwickelt zusammen mit dem Forschungskonzern MedTech eine Droge, mit der man Soldaten zu perfekten Kampfmaschinen umfunktionieren will. „Adrenix“ heißt das Wunderpräparat, das allerdings eine fatale Nebenwirkung besitzt: Es ist tödlich. Um den Stoff zu testen werden kurzerhand wahllos Versuchskaninchen aus der Bevölkerung rekrutiert. Nur eine kleine Gruppe von Freidenkern versucht das brutale Regime mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu bekämpfen. Als einer der Topiloten von MedTech müßt Ihr zu Eurem Entset-



Ein gezielter Schuß - und der Hubschrauber war einmal

zen eines Tages feststellen, daß das Unternehmen Eure Verlobte entführt hat. Auf Euch selbst wartet die Exekution, der Ihr dank der Hilfe der Rebellen nur mit knapper Not entkommen könnt. Frisch auf die Seite des einstigen Feindes übergelaufen, rauscht Ihr nun im „Descent“-Stil durch enge Schächte und Tunnel sowie durch die Straßen und Gebäude der Zukunftsmetropole. Dabei bewältigt Ihr diverse, vor Beginn in einem Missionsbriefing erläuterte Aufgaben, wie das Zerstören von bestimmten Objekten oder das Eskortieren von Fahrzeugen, während Euch feindliche Einheiten in hitzige Gefechte verwickeln. Schutzschildenergie und Munitionsvorrat frischt Ihr durch Power-Ups wieder auf, und beizeiten läßt sich Euer Flugobjekt auch mit durchschlagskräftigen Vernichtungswerkzeugen ausstatten. *cis*



GEHT SO

Gegenüber „Forsaken“ besitzt dieses „Descent“-Plagiat trotz seines stark missionsorientierten Gameplays in etwa so viel

Anziehungskraft wie ein Hautausschlag. Dies liegt vor allem an der mangelhaften, unattraktiven Grafik, die auch in der Direct3D-Variante kaum an Niveau gewinnt. Also: Spart Euch lieber das Geld und spielt stattdessen noch einmal „Forsaken“ durch oder wartet auf „Descent 3“.

Name **Adrenix**
Genre **Action**
Hersteller Digital Dialect/PIE
Besonderheiten CD-Audio,
..... **D3D**
Preis **cirka 80 Mark**
Multiplayer **..bis 8 Spieler;**
..... **TCP/IP, IPX**
Mindestanforderung
P133, 16MB RAM, 4x CD, 2MB Grafik

Grafik61%
Sound76%
Spielespaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
6	1	%		6	5	%		

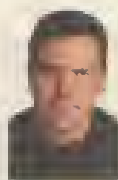
BEAST WARS TRANSFORMERS

Aus Kinderzimmer und -fernsehen sind sie mittlerweile altbekannt, nun gibt es die schwerbewaffneten Roboter, die bei Bedarf ihr Äußeres ändern können, auch auf dem PC. Allerdings verwandeln sich die Mitglieder des Maximal- und des Predatorclans nicht in futuristische Fortbewegungsmittel, sondern – wie der Name



In Tierform kann Euch die Strahlung der rosa Energon-Kristalle nichts anhaben

Beast Wars schon sagt – in wildes Getier wie Gorilla, Dino oder Skorpion. Für jede der beiden Parteien müßt Ihr in vier Zonen à drei Missionen mit einem von vier verfügbaren Transformatoren alles vernichten, was sich bewegt oder auf Euch schießt. Zielen ist dabei nur bedingt nötig, denn über ein Fadenkreuz werden automatisch Gegner wie Roboter, Raketentürme oder Raumschiffe anvisiert. Je nach Gelände, durch das Ihr Euren Koloß in Third-Person-Perspektive steuert, müßt Ihr mehr oder weniger häufig die Gestalt wechseln. Die Tierform ist nämlich immun gegen die extreme Strahlung, die auf dem Planeten herrscht, dafür mangelt's den Biestern aber an Verteidigungswerkzeug. Durch verstreute Power-Ups könnt Ihr Eure Waffensysteme auf Vordermann bringen oder Euren Gesundheitszustand verbessern. Ab und zu finden sich in der Gegend sogar ein paar Schalter, die betätigt werden wollen, um ans Levelende zu gelangen. *sf*



NAJA

Es ist sicher nicht einfach, ein tolles Konzept um billiges asiatisches Plastikspielzeug zu basteln, aber mit dem nötigen Aufwand wäre sicher mehr möglich als bei Beast Wars. Die 3D-Landschaften sind weder besonders hübsch noch einfallsreich und das ganze Spielprinzip beschränkt sich auf dröges, zielloses Ballern. Auch die an sich gute Idee, je nach Situation die Gestalt zu wechseln, bleibt in den Kinderschuhen stecken und wird in keiner Weise genutzt, um auch mal das Hirn des Spielers zu fordern.

Name **Beast Wars**
..... **Transformers**
Genre: **Action**
Hersteller: **Hasbro**
Preis: **ca. 80 Mark**
Multiplayer **... IPX,TCP/IP,**
..... **(Null-)Modem**
Mindestanforderung

P100, 16 MB RAM, 3Dfx optional
Grafik53%
Sound58%
Spielespaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
4	8	%		4	8	%		

SMALL SOLDIERS

Squad Commander

„Toy Story“ ist der Schnee von gestern, es leben die Small Soldiers...



Diesmal auf Seiten der Commandos: Eine wüste Keilerei im Badezimmer



Im Gänsemarsch durch die Waschküche

Daß dem Kino-Smash-Hit „Toy Story“ ein weiterer Film mit ähnlichem Thema nachfolgen würde, war eigentlich gar keine Frage – höchstens eine der Zeit. Und daß ein solcher Nachfolger natürlich auch als Computerspiel zu haben sein würde, darüber brauchte man gar nicht erst zu reden. Nun ist es also so weit: In einem kleinen amerikanischen Vorstädtchen erwachen wieder mal Spielzeuge zum Leben. In diesem Fall handelt es sich um Plastiksoldaten zweier sich feindlich gegenüberstehenden Armeen: Die (erstaunlicherweise eher bösen) marinesähnlichen Commandos und die eher guten monstermäßigen Gorgonites, die, obwohl sie überhaupt nicht so aussehen, irgendwie eine innere Ähnlichkeit mit den Indianern haben.

Anfangs darf man sich für eine Seite entscheiden, und schon nimmt das Geschehen seinen Lauf. Sauber in jeweils zehn Missionen gegliedert gilt es, in einer aufeinander aufbauenden Kampagne Haus um Haus und Supermarkt um Bastelkeller von den jeweiligen Gegnern zu säubern. Wobei sich die Aufgaben ebenso wie die erforderlichen Vorgehensweisen durchaus unterscheiden; es ist also keineswegs so, daß der Feldzug der Gorgonites mit



Vorsicht Brüder! Hinter der Mülltonne wartet bestimmt eine teuflische Falle!

vertauschten Rollen derselbe wäre wie der der Commandos. In beinahe senkrechter Draufsicht geht es durch das Innere von Häusern und das Äußere von Blumenrabatten – steuerungsmäßig ganz so, wie man es von Echtzeitstrategien gewohnt ist. Als Zugeständnis an die Konsolen-Kids schweben überall Leben, Power Ups oder nette Bomben herum. Es wird nicht nur geschossen, sondern auch geknوبelt (Türen aufkriegen, versteckte Durchgänge finden), und wer bereits Personal eingebüßt hat, kann sich aus der Spielekiste fast unbeschränkt mit Nachschub bedienen – mit dem witzigen Effekt, daß durchaus zwei und mehr identische Krieger im Aufgebot sein dürfen. Doch doch, da haben wir schon weitaus Schlechteres gesehen... jn



Joe Nettelbeck

GUT

Unsereins hat ja das Problem, daß gut nicht bloß einfach gut ist. Da gibt es etwa glatte Guts oder sehr gute Guts – „Small Soldiers“ wäre eher ein Geht-so-Gut.. Denn zwar wird hier einerseits mal nicht der übliche Echtzeitstrategie-Brei geboten: Die „Toy Story“-Idee ist wohl auch nicht mehr wirklich neu, aber längst nicht so ausgelutscht wie manch anderer Plot. Damit einher geht natürlich andererseits das Gameplay, das doch in erster Linie auf die Kids abzielt: bunt, laut und etwas schrill tobt der Plastikkrieger-Trupp durch Wohnhäuser und Vorgärten – bei allen durchaus vorhandenen taktischen Möglichkeiten nicht unbedingt der Komplexitäts-König. Jugendliche und Erwachsene werden's bestimmt auch witzig finden, aber ob sich bei ihnen die rechte Langzeitmotivation einstellt, wage ich doch zu bezweifeln. Gut gefiel uns übrigens die (englische) Sprachausgabe; bleibt zu hoffen, daß hier bei einer Eindeutigkeit nicht wieder gepusht wird, wie wir es in letzter Zeit auch bei hochkarätigen Titeln leider oft erlebt haben...

Name ... **Small Soldiers**
 Genre ... Echtzeitstrategie
 Hersteller ... Hasbro/
 ... DreamWorks
 Schwierigkeit ... variabel
 Preis ... ca. 70 DM
 Spieler ... 1
 Steuerung ... Maus
 Besonderheiten ...
 Spiel ... englisch (Import)
 Anleitung ... englisch
 Multiplayer ...

Mindestanforderung

P100, 16 MB RAM, 4 x CD, 1 MB SVGA
 Empfohlen
 P166, 16 MB RAM, 6 x CD, 3Dfx

Grafik ... **79%**

Sound ... **78%**

Spielepaß

S	o	M	u	l	t	i
70%						
-						

TRIBAL RAGE

Zuerst geht die Zivilisation unter, dann rotten sich die Überlebenden zu Gangs zusammen. Diese beginnen einen erbitterten Bandenkrieg um die Ruinen des einst blühenden Los Angeles. Nach den unterhaltsam-lehrreichen Tutorials, die bereits einen ersten Eindruck vom schwarzen Humor des Spiels vermitteln, entscheidet Ihr Euch für einen der sechs Stämme. Wir schreiben das Jahr 2030. Zunächst fahren die Biker vor, Feuerstühle, Lederkuten, MGs und brennende Ölschleppen sollen ihre Vorherrschaft über Südkalifornien sichern. Die Cyborgs sind halbmechanische Gestalten, die mit Energieschwert, Fusionsgewehr und brutaler Kraft nach der Alleinherrschaft greifen. Auch die Frauenbewegung entwickelt in dieser Ära neue, tödliche Blüten: Die Amazonas verfügen über Bögen mit Explosionspfeilen, Hexenkräfte und Dinosaurier. Die Enforcer dagegen sind die Urenkel der L.A.P.D. und nichts weiter als Söldner mit HiTech-Waffen. Ihre Laserpistolen und Raketenwerfer teilen furchtbare Schläge aus. Der Trailer Trash besteht aus den Nachkommen der Wohnwagenleute, der Proletarier, Spießer und Arbeitslosen. Sie ballern mit herkömmlichen Schrotflinten und Jagdgewehren herum und



Los Angeles wird heftig umkämpft

werden von Elvisdarstellern begleitet. Die coolsten aber sind die Mitglieder des Death Cult, die mit Handkreissägen, Flammenwerfern und Giftgasbomben ins Feld ziehen. Jede Gang verfügt über zwei Handvoll verschiedener Kämpfer und Fahrzeuge mit spezifischer Waffe und Tragfähigkeit. Diese spielt ebenfalls eine zentrale Rolle, da Ihr alle Typen zwischen den Missionen neu ausrüsten und mit eigenen Namen versehen dürft, so daß sie für den nächsten Einsatz zur Stelle sind.

Die Unterschiedlichkeit der Stämme bringt es mit sich, daß man sich durchaus in die jeweiligen Eigenheiten einarbeiten muß, um wirklich erfolgreich zu sein. Ausgehend vom eigenen Sektor greift Ihr einen benachbarten an, in dem, beginnend mit Hauptquartier und finanzfördernden Erzminen, nach und nach aufgeräumt wird. Aus diesem bekannt-bewährten Prinzip formt sich eine nichtlineare Kampagne mit immer neuen Überraschungen.

fe

Interstate 76 als Echtzeitstrategie oder Elvis in der Rolle des Mad Max – das ist hier die Frage



Mit so bunten Gebäuden macht das Basenbauen wieder Spaß



In der Wüste wachsen natürlich nur Kakteen



Schicke Fahrzeuge haben sie schon, diese Post-Apokalyptiker



Immer wieder finden sich Erste-Hilfe- und Munitionspacks



Fritz Effenberger

SUPER

Dieses Spiel könnte von Quentin Tarantino sein. Die sechs Stämme sind allesamt richtig cool und kultig ausgefallen. Meine Lieblinge sind aber eindeutig die Death Cult. Düstere Metal-Brüder mit tiefen Stimmen und effektiven Waffen. Ach, was für ein Bild, wenn meine Splatter Punks in Maschinengewehrlaune vorrücken, unterstützt von weitreichenden Hellbringer-Raketen! Aber nicht nur in puncto Humor und Phantasie versteht Tribal Rage zu überzeugen, auch die Spieleengine dahinter bringt erfreuliche Details ins Geschehen. Endlich darf ich meine Einheiten vor jeder Mission in aller Ruhe selbst konfigurieren, sie mit Zweitwaffen oder Panzerung ausstatten, um noch rascher den Widerstand der Nachbarn zu zerstreuen und ihre Gebäude zu besetzen. Die Grafik ist bunt, aber etwas simpel (das Gelände ist relativ flach und ohne 3D-lastige Effekte). Macht nichts, hier regiert der Kuit. Tribal Rage ist nicht unbedingt was für bierernste Panzergeneräle, sondern unterhaltsamer Strategiespaß pur.

Name **Tribal Rage**
 Genre **Echtzeitstrategie**
 Hersteller **Talonsoft**
 Schwierigkeit **leicht**
 Preis **80 Mark**
 Steuerung **Maus,**
 **Keyboard**
 Spiel **deutsch**
 Anleitung **deutsch**
 Multiplayer **8 via LAN,**
 **4 via Internet, 2 via Modem**

Mindestanforderung
 P 100, 16 MB RAM, 40 MB HD, 4x
 CD, 1 MB Grafik
 Empfohlen
 P 166, 32 MB RAM

Grafik 76%
Sound 84%

Spiespaß

Solo Multi
79% 83%

an: *Idi, Wd*
 Abt: *017*
 Persönlich / Vertraulich
 von: *Ab. Z.*

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 Ralf Müller	 Strategie, Wirtschaft	Civilization: Call to Power , weil mein ewiges Lieblingsspiel endlich fortgesetzt wird! Nachbarnvölker, ich komme (hehe)...	5th Element , weil sich eine gehörige Portion der genialen Filmatmosphäre auch im Spiel breitmacht.	Adrenix , weil ich in diesem Sommer kaum ein überflüssigeres Spiel gesehen habe...
 Thomas Ziebarth	 Hardware	Immer noch Descent 3 , weil meine Descent-2-CD schon ganz abgewetzt ist. Außerdem: Vorfriede ist die schönste Freude!	Windows 98 , weil es jede Menge Power in die Kiste steckt! Ist es zu stark, bist Du zu schwach - gelle, Fritz...	Mein eigener Bericht, weil ich lieber schreiben würde, daß ALLE Händler fair mit ihren Kunden umgehen!
 Maik Wöhler	 Strategie, Simulation Rollenspiele	SiN , weil ich abermals meinen lieben Kollegen zeigen darf, wer der Frag-King ist. Nur diesmal werde ich aus dem Nichts kommen.	Vangers , weil es so herrlich durchgeknallt ist und ich wetten könnte, daß es nicht jeder verstehen wird.	Adrenix , weil es wirklich zu spät herauskommt und keine ernsthafte Konkurrenz für Forsaken und Co. ist.
 tom schmidt	 Adventures Geschicklichkeit	Creatures 2 , weil ich schon Teil 1 toll fand, und ich wieder eine Chance suche, knuddlige Viecher zu züchten und züchtigen.	5th Element , und das nicht nur, weil Chris' und mein Geschmack immer ähnlicher werden. Der Film war klasse und das Game ist lecker!	Alpha Centauri , weil ich es endlich spielen will, und zwar jetzt, und nicht erst im Herbst! Ich hab schon Sid-Meier-Entzugserscheinungen!
 Stephan Freundorfer	 Geschicklichkeit, Sport, Strategie, Action	Grand Prix Legends , weil man mit den PS-starken Oldtimern so wunderbar durch die Kurven schlittern kann.	Vangers , weil ich extrem gespannt bin, was die anderen Planeten noch an skurrilen Überraschungen bereithalten.	Adrenix , weil es in Zeiten von Unreal, Forsaken und einem Dutzend kommender 3D-Knaller derart veraltet und überflüssig ist.
 Chris Peller	 Action Action-Adventure Geschicklichkeit	SiN , weil ich Elexis endlich in Aktion sehen möchte und die Demo kaum mehr als ein Appetithäppchen ist.	M.A.X.2 , weil dieses Echtzeitstrategical ein paar clevere Ideen mit guter Spielbarkeit vereint.	Adrenix , weil dieser laue „Descent“-Aufguss Acclaims Grafikorgie „Forsaken“ einfach nicht das Wasser reichen kann.
 Fritz Effenberger	 Strategie, Wirtschaft	Fallout 2 , weil es noch härter, dreckiger und post-apokalyptischer wird als der erste Teil, soviel verrät zumindest die spielbare Alpha.	M.A.X.2 , denn endlich ist das wieder mal ein Päckchen guter neuer Ideen in einem ansonsten auch noch prima ausbalancierten Spiel.	Windows 98 , weil es für Spieler nur Nachteile bringt. Vielleicht bringt, wie bei MS so üblich, das zweite Update ja Erleichterung...
 Joe Nettelbeck	 Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	Creatures 2 , weil ich mich dann endlich wieder daran machen kann, den ultimativen Mega-Norn zu züchten.	Vangers , denn auch wenn mir nicht ganz klar ist, worum es eigentlich geht: Das Teil spielt sich absolut cool...	Droyian , weil ich mir nach der Presseinfo viel mehr als bloß abwechslungsarme Langeweile erhofft hatte.

...schicke ich mich an, in Fallout 2 die hochnäsigen Städter zum Reden zu bringen. Seufz.

...wurde ich freiwillingig dazu gezwungen, ab jetzt zivile Flugsims zu testen! Na dann Hals und Beinbruch...

...freue ich mich, daß Stephan endlich bei gewissen Actiontiteln zur Maussteuerung gewechselt hat. Endlich ein Gegner.

...will ich auch so einen Materiebeschleuniger wie in Alpha Centauri, damit ich mir die dusselige Fliegerei ersparen kann.

...weiß ich seit kurzem, was realistische Fahrphysik bei Formel-1-Wagen wirklich bedeutet. Diese Fahrt werd' ich nie vergessen...

...kann mich nichts mehr erschüttern, nachdem Joe erzählte, daß er als Kind von einer Wäscheschleuder hypnotisiert wurde.

...bin ich Fan von CD-Audio geworden. Lieber die größere Installation wählen, dafür mit der Lieblingsmusik spielen - Klasse!

...habe ich jüngst meine Liebe zu „Mech Commander“ entdeckt. Das mechtigste Spiel aller Zeiten, wenn Ihr mich fragt...

3D

WarBirds

Tag der Entscheidung

Deutschlands erste
Online-Flugsimulation.
Nur auf: www.netplayer.de

Die deutsche Version des Online-Spiels
des Jahres 97 und 98*.

Steig ein in die spannende Luftschlacht
von „WarBirds-Tag der Entscheidung“
mit bis zu 400 Kampfpiloten gleichzeitig

Ein Spiel von I Magic Online.



*Quelle: PC Games Magazine
(USA) Ausgabe 2/98



NetPlayer®

lieber online als allein



In der vorigen Ausgabe habe ich über fragwürdige Geschäftspraktiken mit den Celeron-Rechnern berichtet – die Hotline brachte diesbezüglich prompt Finsterstes zu Tage...

KAMPF DEM FEHLERTEUFEL

Nobody is Perfect – daher muß ich erstmal dringend einen Fehler korrigieren! Natürlich hat der „CELERON“ einen L1-Cache! Ich nun wieder – im vorigen Heft habe ich doch glatt das Gegenteil behauptet! Naja – ich gelobe Besserung!

SO GEHT'S

**Eure Power Play
Hardware-Hotline jeden
Dienstag & Donnerstag
von 17 bis 20 Uhr unter der
Ruf-Nummer:**

089/139 99 400

Achtung Warteschleife! Wenn's klingelt und keiner geht hin – einfach klingeln lassen! Der nächste seid Ihr! Bei „Besetzt“ später probieren! Ausserhalb der genannten Service-Zeiten ist der Anschluß abgeschaltet.

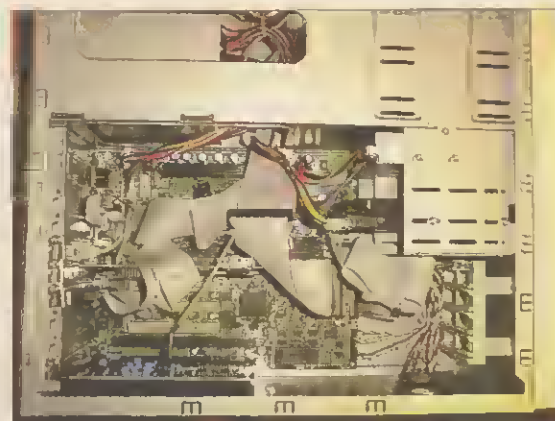
DIE PENTI WUNDE

Eine Handelskette ze

Im Werbe-Katalog als „Neueste Intel Pentium-II Technologie“ angepriesen, lockte eine Handelskette – die ich leider nicht nennen darf – kürzlich mit einem Intel Pentium-II / 266 MHz – Rechner inclusive recht passablem 17-Zoll-Monitor für nicht mal 2000 Mark. Ein Superpreis – zugestanden. Allerdings mußte unser Leser Torsten M. aus Rosenheim schmerzlich erfahren, wie wichtig es sein kann, auch das (viel zu) Kleingedruckte zu lesen – insbesondere beim Versandkauf! Er bestellte nämlich genau diesen Rechner. Und er freute sich auf die „Neueste Intel-Pentium-II-Technologie“ – schließlich ist man ja ein Spielefreak und will so richtig zocken – all die Superspiele, die genau diese neue Technologie verlangen! Mit 3D-Grafik! Mit 3D-Sound! Pustekuchen! Er erhielt vor ziemlich genau einem Monat den Rechner und mit ihm die Ernüchterung. Von wegen „Fit for Future“, wie es im Prospekt stand – kaum schneller als ein P-133 wollte die Kiste laufen. Die Soundkarte (NoName-Billigstware mit ESS Chip) konnte nicht erkannt und konfiguriert werden, die Grafikkarte (Trident) langsam und nichtmal unterer Durchschnitt (aber hauptsache AGP) – und so weiter...

Grund genug für ihn, die Hotline anzurufen. Nach einem kurzen Gespräch bat er mich, mir den Rechner anzusehen. Da die Sache zu meinem Bericht paßte und ich sehr neugierig wurde, machten wir also einen Termin – er brachte die Maschine. Auch den Prospekt hatte er dabei. Ich warf einen langen Blick darauf und dachte nein: das kann nie und nimmer dieser Rechner sein! Doch, doch – er war es! Noch nie hatte ich soviel Ungereimtheiten auf einem Haufen gesehen, wie in dieser Maschine! Schon von außen brauchte ich eine ganze Weile, um zu glauben, daß das tatsächlich ein P-II sein sollte. Mit ATX war's nix! Nöööö – es handelte sich vielmehr um

ein AT-Midi-Gehäuse mit DIN-Tastaturanschluß, COM- und LPT-Anschlüssen auf Slotblechen und einem 200-Watt-Standardnetzteil mit Monitor-Stromversorgungsanschluß! Aha! So sieht also ein wörtlich im Prospekt angepriesener „High-Tech-Tower“ aus! „Abbildung ähnlich“ heißt es ja immer so schön in den Werbematerialien, um dem Händler die legale Möglichkeit zu geben, mit schönen Fotos auch Werbewirkung für weniger auffällig desingnte – sprich potthäßliche – Ware zu erzielen – von mir aus. Aber Design hin, Design her: Für unseren Leser



Zwar „aufgeräumt“, aber altbackene Technik...

(und mich auch) war dieses Gehäuse genauso wenig „High-Tech“ wie „Tower“! Altbackenes AT-Midi-Gehäuse mit 08/15-Netzteil und reichlich Gebrauchsspuren (!) ist die treffende Bezeichnung! Hier geht es nicht um ein eventuell abweichendes Design – hier geht es um grundlegende technische Unterschiede! Drinnen kam dann ein NoName – Pentium-II – Baby-AT-Board mit einem AGP-, drei PCI- und zwei ISA-Slots, von denen wie immer nur einer wahlweise benutzt werden kann, zum Vorschein. Bis dato wußte ich noch nicht einmal, daß es so etwas überhaupt gibt! Irgendwie hatte ich beim Anblick dieses Boards das Gefühl, für den modernen PS/2-Mausanschluß richtig dankbar sein zu müssen. Den fand ich nämlich gleich neben

UM-II-266-RTÜTE

igt, wie's (nicht) geht!

COM 1 auf einem lustlos reingewerkelten Slotblech. Ja, und ein zweites (noch schiefer sitzendes) Blech beherbergte dann tatsächlich den zweiten seriellen Port und den Druckeranschluß. Die sekundäre Aufgabe dieses zweiten Slotblechs bestand übrigens darin, einen der ohnehin schon knappen PCI-Steckplätze dichtzumachen. Das eine Bild zeigt Euch die ganze Rückseite des Rechners – die will ich Euch nicht vorenthalten. Man beachte die saubere und liebevolle Beschriftung der Anschlüsse! Und über die diversen Kratz-, Biege- und Schleifspuren sollte sich jedoch jeder selbst seine eigene Meinung bilden – meine hier öffentlich preiszugeben, verneife ich mir lieber...

Gibt's also tatsächlich soviel „Neueste Intel Pentium-II Technologie“ für sowenig Geld? Das muß doch einen (einen?) Haken haben. Na mal sehen: Daß ein Celeron-Prozessor Verwendung findet, konnte man ja schon im Prospekt lesen, vorausgesetzt man hat gute Augen – oder 'ne Lupe. Auch das mit dem Intel-Pentium-II-LX-Chipset ist natürlich recht werbewirksam – immerhin kann das Board bis zum P-II-333 MHz auferüstet werden. Und genau das ist der springende Punkt. Da der Celeron aber wie schon erwähnt keinen internen L2-Cache besitzt, ist dieses cachelose Board total fehl am Platze! Hier wäre ein EX-Board von Nöten. Diese Platinen sind zwar noch nirgends einzeln zu bekommen (für Hinweise über die Lieferbarkeit dieser Boards wäre ich dankbar!!), aber sie besitzen als einzige Pentium-II-Boards

einen L2-Cache von 512 kByte und bringen damit den Celeron so richtig auf Trab – auf deutlich mehr als 233 MMX-Niveau – das ist der Vorteil. Allerdings können EX-Boards wohl nur mit der Celeron-CPU korrekt arbeiten – wenn das stimmt, ist's ein Nachteil. Will man also den vorliegenden Rechner als Spiele-Maschine nutzen, muß entweder ein „richtiger“ P-II-Prozessor (möge mir Intel das „richtiger“ verzeihen...), oder ein neues Board mit besagtem EX-Chipset gekauft werden. Von letzterem möchte ich jedoch dringend abraten, da es sich dann wahrscheinlich mit einer CPU-Aufrüstung erledigt hat! Also: Ein neuer Prozessor – und schon kostet die Kiste 400 bis 800 Mark mehr – je nach Geschwindigkeit. Dieses Upgrade wird übrigens auch von der Versandfirma angeboten – schön kleingedruckt und vor allem schön teuer! Für einen 300er werden satte 600 Mark mehr verlangt – für den 333er sind es 900 Mark zusätzlich. Aber, ist das nicht verständlich bei soviel „Neuester Intel Pentium-II Technologie“ im High-Tech-Tower? Ach ja, bevor ich es vergesse: Bei soviel Faszination kann es natürlich schon mal vorkommen, daß das Betriebssystem bei der Auslieferung vergessen wird, steht ja schließlich auch nicht direkt im Angebot, gelle! Aber ein Tip an die Handelskette: Unten, ganz unten auf Eurem Prospekt steht es groß und breit – sorry – klein und gut versteckt: „Alle Rechner inklusive Betriebssystem“...

Um Hotline-Anfragen vorzubeugen: Der Name der betroffenen Firma wird auch dort



Das Prachtstück von hinten.
Die Kreise markieren das, was hier High-Tech genannt wird!

nicht „unter uns“ preisgegeben – das wäre Geschäftsschädigung und ist daher nicht zulässig. Ich will hier nur verdeutlichen, wie „gefährlich“ ein Rechnerkauf per Versand sein kann. Es fehlt generell ein technischer Ansprechpartner bei Problemen – anders beim Kauf im Fachgeschäft.

Torsten M. hat übrigens erst nach einigen Diskussionen und dem Hinweis, daß er bereits ein Computer-Magazin eingeschaltet hat, das, wie sich herausstellte auch noch defekte Board umtauschen können. Für Euch schade, denn hätte er das nicht, wüßtet Ihr jetzt, von welcher Firma die Rede ist...

Er bekam sogar das auf dem Prospekt versprochene Betriebssystem – IBM-DOS (!?). Schließlich stand ja nicht da, welches System mitgeliefert wird. Die Stellungnahme der Filialleitung der betroffenen Handelskette: „Das war ein Einzelfall. So etwas kann normal nicht geschehen!“

Na schau'n wir mal – ich werde die Firma jedenfalls mal im Auge behalten... tz

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Information	20/21
Activision Deutschland	13,15,17,19,63
Bastei Verlag	41
Call and Play	47
CRYO	55
Diamond/Spea Software	116
ELSA	26
Game it!	65
Groß Elektronik	87
Infogrames	34/35, 39

Interactive Magic	61
Interact of Europ Jöllenb.	81
Koch Media	37
Media World	89
Microprose	29
miro MEDIA	31
Multimedia Soft	87
MVG Medien Verlag	52
NetPlayer	79,105
Okay Soft	85

Philip Morris	115
Prism Leisure	9
TopWare CD-Service	2
WEKA Consumer Medien	109
Weka Informationschr.	89,99

Teilbeilage: Zeitschrift „PC-Anwender Handbuch“, Bonn
.....(Postvertriebskennzeichen: G 8562)

Das Grafikwunder: Neues von „Legenden der Magier-Kriege“

**Das „LMK“-Team
plaudert aus
dem Nähkästchen
über ihr
DSA-Rollenspiel**



„LMK“ vorher...



...und nachher

Hin und wieder ist unser Job sogar mal für eine erfreuliche Überraschung gut. Eine solche ereilte uns jüngst, als die „LMK“-Programmierer plötzlich neue, verblüffende Screenshots präsentierten und bei der Gelegenheit so ganz nebenbei mitteilten, daß das Outfit ihres Spieles „Legenden der Magier-Kriege (LMK)“ komplett überarbeitet worden sei. Wir nahmen dies zum Anlaß, mit Ingo Horn (Bomico), Jochen Hamma (Attie) und Swen Vincke (Larian Studios) zu sprechen:

Power Play: Wie kam es denn zu diesem Grafik-Quantensprung?

Ingo Horn: Wenn man ein Spiel produzieren will, das mit den internationalen Spitzenprodukten konkurrieren kann, dann reicht es nicht, „nur“ eine tolle Story und ein komplexes Gameplay zu haben. In dieser Hinsicht war die E3 eine gute Gelegenheit für uns, Vergleiche anzustellen – und wir kamen nicht an der Erkenntnis vorbei, daß etwa Titel wie „Diablo 2“ uns zumindest optisch den Rang ablaufen würden. Also haben wir gehandelt...

PP: Nachmachen reicht ja aber auch nicht. Wie soll sich „LMK“ von „Diablo 2“ oder von „Might & Magic VI“ unterscheiden?

Swen Vincke: Wenn wir das alles aufzählen wollten, wäre es eine lange Liste, für die du keinen Platz hättest. Daher vielleicht nur mal der wichtigste Punkt: In „LMK“ wird man definitiv am meisten in die Spielewelt eintauchen können, und wir gehen davon aus, daß die Identifizierung mit den Helden besonders stark sein wird.

Jochen Hamma: Das zeigt sich allein schon darin, daß es einen Roman von Bernhard Hennen geben wird, in dem die Vorgeschichte und (durch einen literarischen Kniff) die Fortführung der „LMK“-Story enthalten ist. Das Buch läuft momentan unter dem Arbeitstitel „Der Neuntöter“ und wird wohl bei FanPro als Hardcover erscheinen. Eine Sonder-Edition des Spiels mit beiliegendem Buch ist übrigens auch geplant.

PP: Wie darf man sich das Geschehen hauptsächlich vorstellen? Sollen wir Rätsel lösen oder die Gegend erforschen? Oder wartet Hack & Slay auf uns?

JH: Ja, all das, und zu ungefähr gleichen Teilen. Daneben dürfte die Interaktion mit der sich ständig verändernden Welt eine wichtige Rolle spielen, etwa durch Handel und Gespräche. Die Spieler können aber nach eigenem Gusto ihre Prioritäten etwas anders setzen. Rätsel lassen sich z.B. überwiegend auf zwei verschiedenen Wegen lösen, manchmal ist da auch eine Hack & Slay-Möglichkeit vorgesehen.

PP: Das klingt, als hättet ihr die Story nichtlinear gestaltet?

SV: Ja, es gibt eine Hauptgeschichte, die sich in zahlreiche Subquests gliedert. Will man das Spielziel erreichen, das darin besteht, die Mißstände auf der Insel Rulat abzustellen, dann muß die zentrale Handlung vorangetrieben werden. Es gibt jedoch wenig Abhängigkeiten zeitlicher, räumlicher oder sonstiger Art. Jeder Spieler kann also, wenn ihm gerade keine Lösung zum Mainplot einfällt, erstmal irgendwo anders weitermachen.

PP: Wie weitgehend ist das DAS-Regelwerk berücksichtigt?

JH: Wir haben uns von der Frage leiten lassen, welche Regelbestandteile unmittelbar und mit hohem Funfaktor in einer Iso-Engine umgesetzt werden können. Die positiven und negativen Eigenschaftswerte der Charaktere sind in „LMK“ beispielsweise zu finden (auch wenn wir deren Anzahl reduziert haben), die Zauber sind, ebenfalls etwas gekürzt, der DSA-Welt entnommen. Bewohner, Gebäude, Helden und viele andere Spezifika sind 1:1 übernommen worden.

PP: Habt ihr Internet- bzw. Multiplayer-Ambitionen?

JH: Ja. Wir haben umfassende, teilweise schon verwirklichte Pläne in dieser Richtung. Dinge, die bisher von anderen Rollenspielen so nicht geboten werden. Die Testphase wird zeigen, ob und wo hier die Grenzen liegen. Sobald wir Fakten haben, gibt es weitere Infos, aber im Augenblick möchte ich noch nicht mehr dazu sagen.

PP: Gibt es bei Rollenspielen so etwas wie optimale Darstellungsmethoden?

SV: Für actionbetonte Spiele, in denen mehrere Protagonisten oder mehrere Gegner zur selben Zeit gesteuert bzw. angesteuert sein wollen, bietet sich die Isoperspektive deswegen an, weil das Selektieren von mehreren Einheiten im zweidimensionalen Raum einfacher ist. Deswegen dürfte ein Kampfsystem mit Actionelementen leichter in einer Iso-Engine zu realisieren sein. *jn*

POWER PLAY MIT CD IM ABO. UND EUCH ENTGEHT NICHTS MEHR!

FETTE
15 %
SPAREN



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm, faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80, Studenten-Abo DM 43,20) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar: Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

**Power Play -
das wird gespielt!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

SID MEIER'S AL

Der legitime Nachfolger

Ausnahme-Spieldesigner Sid Meier konnte bisher mit jedem seiner Games Meilensteine pflanzen. Der nächste ist schon in Arbeit...

Ein Kontinent entsteht und sein weiteres Schickel liegt allein in Euren begnadeten Händen



Brenda Garnsau

Unsere US-Korrespondentin führt Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.



Jede Fraktion präsentiert sich ehrnobil und elegant, bis sie in den Krieg zieht

An Alpha Centauri werden natürlich schon deshalb besonders hohe Erwartungen geknüpft, weil der geistige Hauptvater Sid Meier heißt. Aber ganz abgesehen davon gibt es noch einen zweiten Grund, weshalb das Spiel die Aufmerksamkeit auf sich zieht: Als zweiter Firaxis-Titel überhaupt (nach Gettysburg) wird sein Erfolg sicherlich maßgeblich über das Schicksal der jungen Firma mitentscheiden. Wir sprachen mit Brian Reynolds, Vizechef der Software-Entwicklung bei Firaxis und einer der treuesten Gefolgsmänner des großen Sid...

Power Play: Macht euch das ganze Gerede vom Civilization-Nachfolger nicht langsam nervös?

Brian Reynolds: Das hätte mich vielleicht noch vor ein paar Monaten oder einem Jahr sehr nervös gemacht, als wir zum ersten Mal versprochen hatten, solch einen großen Brocken abzuliefern. Aber je weiter wir kamen und das Spiel anging, zu einem Guß zu werden, konnte ich sehen, was wir geschaffen haben. Nein, jetzt bin ich nicht mehr nervös. Rundenbasierte Völkerspiele sind definitiv unsere Spezialität und ich glaube, im Moment wissen wir einfach besser als irgendjemand anderes, wie man solche Spiele produziert. Wir wissen ziemlich genau, was wir in sie hineinpacken müssen, damit sie Spaß machen und cool sind. Ich habe ja auch schon an Civilization II mitgeschrieben. Da stand ich also damals, wußte, daß das erste Civ Unmengen verkaufen konnte, und dannieß es: „Brian, warum versuchst du dich nicht mal an Civ II?“. Zu jener Zeit hatte noch niemand irgendein Civ-Game

erfolgreich fortgesetzt. Sicher, es gab so einige Versuche, aber irgendwie ließen sie alle den Spaß beim Spielen vermissen und hatten nicht das gewisse Extra, das sie cool machte. Zu dieser Zeit war die Aufforderung an mich, ein Civ II zu machen schon etwas, das mir schwer auf dem Magen lag, ein echter Brocken, den vor mir noch nie jemand bewältigen konnte. Jetzt aber, nachdem ich diese Aufgabe erfolgreich gelöst und für mich herausgefunden hatte, wie man einen Nachfolger für ein Civ-Spiel gestaltete, war ich bereit dafür, es noch einmal zu versuchen. Und ich glaube, ich habe es wieder geschafft.

PP: Viele Leser fragen sich, ob es eher ein weiteres Civilization auf einem anderen Planeten oder aber wie Masters of Orion wird.

BR: So, wie ich an das Projekt herangegangen bin, wird es wohl mehr wie ein Civilization auf einem anderen Planeten werden. Ich hatte immer deutlicher ein Science-Fiction-Spiel im Kopf, sah mir andere Spiele dieser Art an. Da gab es sehr viel Herumgehops zwischen verschiedenen Sternen, man mußte irgendwelche Sachen auf Planeten aufbauen und Schlachten im Weltraum austragen, und Masters of Orion gehört sicherlich in diese Kategorie. Bei vielen Spielen dieser Sorte dachte ich mir, daß ich das alles schon mal gesehen, gespielt und mir das T-Shirt gekauft hatte, und so wollte ich lieber etwas anderes, spannenderes machen, mehr in Richtung eines SF-Romans in Spielform. Eine Idee, die bisher nicht oft aufgegriffen wurde, sind Spiele, die in der näheren Zukunft angesiedelt oder zumindest nicht zu weit entfernt beginnen.

PHA CENTAURI

von Civilization

Etwas, das eher realistischere Technologien beinhaltet. So kamen wir auf die Idee eines Expeditionsteams, das im Alpha Centauri System ankommt und sich dort alles von Grund auf selbst aufbauen muß, also die eigentliche Grundidee von Zivilisations-Sims. Ich bin mir sicher, daß das genau den Spaß dieser Spiele ausmacht. Und wenn du dir jetzt vorstellst, daß wir dann in die entfernte Zukunft weiterschreiten und ein Universum haben, in dem Reisen mit Lichtgeschwindigkeit nicht möglich sind und wo es keine Tarnmöglichkeiten für Raumschiffe gibt, dann ist es zwar machbar, zu anderen Sternen zu fliegen, aber es wird eben etliche Jahre dauern und der Aufwand, nach der Ankunft zu überleben, wird dann ziemlich heftig sein.



Hier sind weise, diplomatische Entscheidungen von größtem Wert

PP: Sid ist eher ein Minimalist. Wie war das für dich, als du dich das erste Mal hingesezt hast, um Ideen zu sammeln. Was war für dich wichtig, wenn wir die ganzen Intrn- und Zwischenszenen mal beiseite lassen?

BR: Das erste Mal, daß ich für dieses Spiel eine Idee hatte, liegt schon sehr lange zurück. Wenn ich so zurückdenke, habe ich mir irgendwie über den Technologiebaum in Civilization Gedanken gemacht, den aus dem Originalspiel. Ich überlegte, wie das Spiel es schaffte, immer wieder neuen Spaß aufkommen zu lassen. Es zwang dich, mit nichts anzufangen und hatte einen Mechanismus, neue Ideen und Hindernisse in so einer Geschwindigkeit einzustreuen, daß sie für den Spieler verdaubar waren, und er nicht an einem Punkt aufhören mußte, weil er nicht mehr wußte, was er nun tun kann oder muß. Alles, was dir in den Weg gelegt wurde, hast du vorher schon mal auf ähnliche Weise lösen können, du standest nie wie ein Ochse vor einem Tor, ohne

Ahnung, wie es weitergehen sollte; das fand ich besonders cool. Alles was du gelernt hattest, konntest du auch zukünftig anwenden, oder du hattest zumindest einen Schimmer, wie es weitergehen könnte. Colonization, ein anderer Civ-Ableger, den wir damals produziert hatten, war ein recht gutes Spiel, aber ich hatte immer das Gefühl, daß diesem Titel etwas fehlte. Das war der Technologiebaum, wirklich schade, denn er birgt eine Menge Spaß in sich. Ich wußte, daß, wenn ich als großer Science-Fiction-Fan einmal ein SF-Spiel entwerfen würde, sollte es darin einen perfekten Technologiebaum geben, der dir zu jeder Zeit das liefert, was bei dem Stand deiner eigenen Technik möglich ist. So haben wir an einem Tech-Baum gearbeitet, der alle möglichen zukünftigen Entwicklungen, die wir aus der Historie der Welttechnologien ableiten konnten, in sich trägt, um ihn so richtig interessant zu gestalten. Es gibt viele SF-Romane, von denen ich behaupte, daß sie gut sind. Ab und zu gibt es dann einen ScienceFiction-Film der ganz gut ist, aber bei SF-Spielen hatte ich immer den Eindruck, daß sie eher mit einem Augenzwinkern geschrieben wurden – Aliens mit angeklebten Ohren und spitzen Nasen vorstellen. Ansonsten wurde nicht viel Gehirnschmalz in die echte Geschichte gesteckt. Ich dachte mir also, daß es interessant wäre, eine Gruppe, deren intellektuelle Stärke im Bereich der Geschichte liegt, eine Art Historie der Zukunft schreiben zu lassen. Ich wollte auch unterschiedliche Visionen über zukünftige Utopien, die gegeneinander antreten, um herauszufinden, wer von ihnen überlebensfähig ist. Wir dachten uns, daß das ganz spaßig werden kann, und haben angefangen, genau das umzusetzen.

PP: Ihr habt jetzt also diese unterschiedlichen Fraktionen, sogar sieben davon. Wo liegen die Unterschiede zwischen ihnen?

BR: Unter anderem haben wir eine Umweltfraktion und eine rein wissenschaftliche Forschungsfraktion. Stell dir z.B. frühere sowjetische Forscher vor, Raketeningenieure, die einen Job brauchen. Sie bieten ihre Fähigkeiten auf dem Markt an, machen sich jedoch keine Gedanken über die sozialen Auswirkungen, die sie heraufbeschwören – das ist ihre Schwäche. Wir haben einen Industriellen, der sich ganz auf die Wirtschaft konzentriert (ein Fundamentalisten, welches Zukunftsspiel käme auch ohne aus?), einen



BRIAN REYNOLDS

Er entwickelte u.a. Colonization und Civilization II, bevor er nach der Gründung von Firaxis Vizepräsident der Software-Entwicklung wurde.

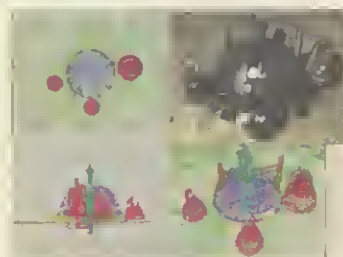
Brian Reynolds gilt als der „Meisterschüler“ Sid Meiers.



Lady Gaia, eine der schönen Beraterinnen



Das Multiplayer-Menü ist für alle Eventualitäten bestens gerüstet



Ein Gebäudekomplex entsteht im 3D-Editor



Keep smiling fürs Gruppenbild: Jeff Briggs, Brian Reynolds und Sid Meier

Philosophen, einen Überlebenskünstler. Auch wenn ich jetzt jemanden vergessen babe – ich denke du weist jetzt, wo es ungefähr langgeht.

PP: Kannst du mir ein genaueres Beispiel anhand einer Fraktion gehen und beschreiben, wie der Spielverlauf beeinflusst wird?

BR: Der Industrielle wird wegen seines materiellen Hintergrundes sehr reich sein, einen Großteil der ökonomischen Infrastruktur des Planeten steuern, aber dafür sind seine Gefolgsleute sehr verwöhnt. Sie erwarten einen höheren Lebensstandard und würden sich somit weigern, in kleinen Wohnungen zu hausen und dergleichen. Er wird also erhebliche Schwierigkeiten haben, seine Bevölkerung über einen gewissen Punkt hin ständig anwachsen zu lassen, da ihn eben die ganzen Luxuswohnungen eine Stange Geld kosten werden. Oder nehmen wir die Fraktion der Überlebenskünstler. Sie sind gut bewaffnet und ausgebildet, sie sammeln Waffen und verstecken sie in ihren Kellern. Um nun aber die Moral der Truppen hochzuhalten, sind ab einem gewissen Punkt nur noch die besten Waffen gut genug. Aber die kosten viel und sind nicht schnell zu produzieren. Dann haben wir z.B. die Wissenschaftler, die gut forschen können und somit schneller an neue Technologien gelangen, sozial aber ziemlich unverantwortlich sind und sich bald mit einer Reihe gesellschaftlicher Probleme herumschlagen werden müssen. Das wären drei schnell zu beschreibende Beispiele.

PP: Du hast dir eine Reihe großer Veränderungen bezüglich des Terrains einfallen lassen, hah' ich gehört.

BR: Denk doch mal an frühe Spiele wie z.B. Civ. In Civ II hattest du so acht bis zehn Terrains. Es gab Wälder, Grasland, Ebenen. Du konntest sie durch Siedler beeinflussen und so manchem neue Aufgabe geben, oder in Minen nach Erz graben. Was du nicht konntest, war echtes Terraforming, was aber bei einem geschichtsträchtigen Hintergrund auch keinen Sinn gemacht hätte. Es gab keine großen Erhebungen; da waren zwar Berg- und Hügelquadrate, aber man konnte sie nicht logisch miteinander gruppieren. Aus diesem Grund sah der Planet nie wirklich lebendig aus. Wir verfügen nun über Höhen- und Umrißlinien, mit denen ein fraktaler Weltengenerator gefüttert wird, und uns so viel natürlich aussehendere Planeten bastelt. Als wir uns im Nachhinein nochmal Civ II angesehen hatten, fanden wir, daß im Gegensatz zu unseren neuen Planeten die alten wie ein Spaghetti-Wirrwarr anmuteten. Nun haben wir eine Welt, die aus Kontinenten besteht, die auch wie welche aussehen, durch die Bergketten verlaufen und so. Anstatt nur neun Terrain-Arten zu mischen, haben wir sie noch weiter aufgeschlüsselt, und jetzt gibt es unterschiedliche Niederschlags- und

Temperaturwerte. Ich schätze, wir werden je drei haben: Kaltes, warmes und heißes Klima, trockene, moderate und feuchte Gebiete, die im Raster neun Situationen ergeben können – nämlich mit flachem, rauhem und felsigem Untergrund. Dazu gibt es noch verschiedene Höhen, auf denen sie liegen. Auf diese Art ist es einfach herauszufinden, was man mit den Terrains anfangen kann. Je mehr es regnet, desto mehr Anbau, je höher die Temperatur, desto mehr Solarenergie. Je felsiger der Untergrund, umso mehr Minerale kann man abbauen. So kannst du dir also ein Quadrat ansehen und hast sofort eine Idee, was es dir an Ressourcen liefern kann, aber es gibt auch Beziehungen zwischen Quadraten. Wenn du eine hohe Bergkette besitzt, kann sie, je nachdem, von woher die vorherrschenden Winde wehen, Wolken auf dieser Seite des Gebirges aufhalten. Auf der einen Seite gibt es so mehr, auf der anderen weniger Niederschläge. Dort gibt's dann eine trockene Wüste. Dies ist eine Art des Terraformings innerhalb des Spiels, da du selbst Berge schaffen oder ebenen kannst.

PP: Wäre es möglich, es beim Terraforming zu übertreiben und die Niederschläge von jemand anders zu verhunzen?

BR: Aber natürlich! Die Chance, daß du durch Terraforming einen Krieg auslöst, ist sehr wahrscheinlich. Du erhöhst deine Berge, um dir selbst mehr Wasser zu verschaffen, nur der Typ am



Per Datalink werden neue Erweiterungen der Einheiten modifiziert

anderen Ende fängt an zu verdursten. Wenn dein technologisches Wissen fortschreitet, kannst du noch andere Verbesserungen einbringen. Du kannst dann z.B. einen Kondensator bauen, der die Luftfeuchtigkeit nutzt, um so ein Gebiet zu bewässern. Du kannst aber auch einen Evaporator errichten, um einen Landstrich ganz trocken zu balten, es aber weiter im Windverlauf abregnen lassen. Ebenso hast du die Chance, thermale Bohrlöcher in die Erdkruste zu bohren, um so die Hitze aus dem Inneren des Planeten dazu zu benutzen, die Temperatur in einem bestimmten Gebiet zu erhöhen.

PP: Euch snwas auszudenken, hat euch sicher einen Riesenspaß gemacht...

BR: Oh ja, und ob! Dann kannst du noch Land aus dem Meer gewinnen, Flächen erschaffen, wo es vorher keine gab. Und wenn wir es weit genug in die Zukunft schaffen, gibt's da noch riesige Singularfusionswaffen und solche Sachen, die riesige Löcher in den Erdboden sprengen. Wenn du in Civ II Nuklearwaffen eingesetzt hast, hat es „Bumms“ gemacht, ein bißchen schwarzes Zeug ist rumgeflogen, und es wurden ein paar Einheiten vernichtet. Der Einsatz einer einzigen Singularitätsbombe in Alpha Centauri aber bläst dir ein verdammtes Loch in deine Erdkruste! Wo vorher ein Kontinent war, ist dann ein neues Meer entstanden. Dann brauchst du dir um radioaktiven Fallout keine schlaflosen Nächte mehr zu bereiten, denn mit nur einer von diesen Bomben kannst du deinen gesamten Planeten in Schutt und Asche hauen. Das ist es, finde ich, was dem Spiel eine ganz neue Dimension gibt. Solche Sachen konnten wir vorher noch nicht machen. Wir haben eine Pseudo-Erde mit einer Atmosphäre ausgestattet, denn was würde dir schon eine Welt ohne Luft bringen. Da wird's schwer zu überleben und eine große Zivilisation aufzubauen. Unsere Atmosphäre ist jedoch schwer mit Kohlendioxid belastet, so daß du es nicht ganz einfach hast, zu atmen. Menschen und Tiere können nicht ohne Atemschutz herumwandern, aber die Pflanzen finden das echt toll. Dein Planet grünt und sprießt und liefert dir eine Menge Nahrung, aber wie das genau funktioniert, ist wieder eine andere Geschichte.

PP: Du hast aber auch noch einen anderen interessanten Aspekt im Spiel, sn eine Art Evnlution des Militärs, oder?

BR: Ja genau, und wir haben diesen Bereich des Spiels ausgeweitet. Denk mal an die frühen Spiele zurück. Du hast eine Technologie entdeckt und dafür eine neue Einheit erhalten. Da hast du nun einen Bogenschützen: Angriff vier, Verteidigung zwei, Bewegung eins, u.s.w.. Wir haben das etwas aufgebohrt und lassen dich eigene Einheiten entwerfen. Wer weiß denn schon, mit was für Einheiten die Leute aufwarten würden, wenn sie neue



**Die Kommando- und Entscheidungs-
zentrale von Nexus**

Waffen erforschen? Ich denke, es ist logischer, daß man nicht neue Einheiten entdeckt, sondern neue Waffen, Verteidigungen, Fahrzeuge, die aus sich selbst ihre Beweglichkeit festlegen, ob an Land, auf See oder in der Luft. Dann gibt es spezielle Fähigkeiten, die an sie angehängt werden können, z.B. elektronische Zehackermodule. Das gibt dir spezielle Kräfte, die du dir selbst zusammenstellst, bis du eine Einheit hast, die dir gefällt und die du dann erstmal austesten kannst. Du baust dir einen Prototypen, der zunächst sehr viel kostet. Aber er wird halt liebevoll zusammengebaut und ist daher auch sehr effektiv. So ein Erklönig ist viel ausdauernder als all seine Ableger, und wir haben einen tollen Algorithmus entwickelt, was die Kosten betrifft. Sicher ist es klar, daß es teurer wird, je mehr Kram du auf eine Einheit draufpackst, aber darum geht es nicht. Ich meine, ich habe so viele SF-Filme gesehen, wo irgendwelche Leute X-, oder Y-Fähigkeiten entdecken, die voll cool sind und sofort für ein neues Raumschiff verwendet werden können. Hat sich die neue Technologie dann behauptet, wird plötzlich der riesigste Todesstern, den man sich denken kann, gebaut, und davon auch noch so viele wie möglich. Nur tötet das leider die Abwechslung. Wenn du einmal die X-Technologie benutzt, wirst du immer X-artige Einheiten bauen und nichts richtig anderes mehr. Wir wollten das verhindern und haben ein Kostensystem entwickelt, das es sinnvoller macht, Einheiten mit Stärken, aber auch mit Schwächen zu bauen. So bringt es was, eine Einheit zu bauen, die gut angreift, sich gut verteidigt, sich aber langsam bewegt. Es ist somit viel sinnvoller, verschiedene Einheiten mit sich ergänzenden Stärken und Schwächen zu schaffen, als eine einzige All-in-one-Einheit. Dadurch ergibt sich auch ein viel diffizileres System. Das heißt jetzt ja auch nicht, daß sich niemand so eine Übereinheit bauen könnte, nur müßte er halt dafür auch einen entsprechend hohen Preis bezahlen. Und das kann dir das Leben auf die Dauer auch ganz schön schwer machen.

Brenda Garneau/ts



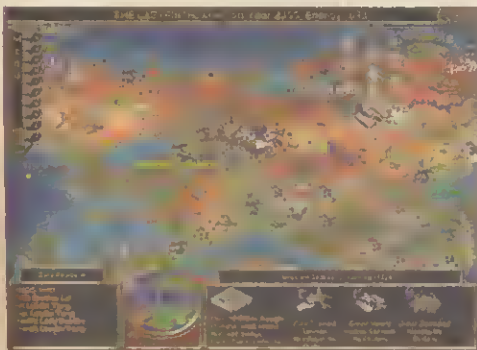
Entdecken...



erforschen...



**erobern - das ist der Leitsatz
von Alpha Centauri**



Mehrere Fraktionen auf engstem Raum

Klingon Honor Guard

Überraschungs-Shooter von Microprose! Das erste Action-Spektakel aus dem Star-Trek-Universum! Als Klingonen-Gardist einem Attentäter auf der Spur – und zwar mit Köpfchen...



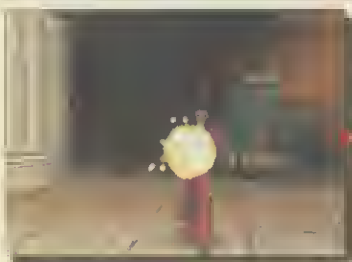
Motocross Madness

Dieses Motorrad ist irre! Ob es durch die Wildnis oder Arenen mit aufgebauten Kursen geht, ist für Sportsmann Stephan gehüpft wie gesprungen...



Knights & Merchants

Mittelalter live! Bunt, putzig und mit Wurzeln, die bis zu „Siedler II“ reichen. Und bist Du nicht willig, so schicke ich meine Landsknechte...



Gothic

Die Macher des kommenden 3D-Smash-Hits wollen das Rollenspiel-Genre umkrempeln.



Shogo

Action, Action, Action! Ein Mech-Shooter mit allem, was dazugehört! Erste Infos zum neuen Monolith-Knaller.

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0“, „Quest for Glory V“, „Malkari“, „Daikatana“, „Pizza Syndicate“, „Populous: The Beginning“, „Airline Tycoon“, „LMK“, „Rage of Mages“...

10/98

erscheint am **14. September**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Rolf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothee Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Jos Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)

CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Tom Schmidt (ts), Maik Wohler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

CompuServe: Michael Vondung (CIS)

Online: Maik Wohler (mw)

Redaktionsassistent: Christiane Wesoly (1231)

Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/1399400

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert

Titelayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleyer

Titel-Artwork: Kalisto/I-Magic

Anzeigenleitung: Alen Markovic (1105)

Mediaberatung: PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewicz (1273)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwertung und Disposition: Regine Beenen (1471)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London

Tel.: 0044-0181446-6400, Fax: 0044-0181446-6402

USA: M & T International Marketing, San Mateo

Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Holland: Insight Media, Laren

Tel.: 0031-35-5395111, Fax: 0031-35-5310572

Korea: Young Media Inc., Seoul

Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-767-5789

Japan: Accot Corp., Tokio

Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,

Tel.: 07132/959 242, Fax: 07132/959 244

Österreich: DSB Aboservice GmbH

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866

Schweiz: Aboverwaltungs AG

Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15

Einzelheftbestellung in- und Ausland: Computerservice Jost,

Ischstattdt. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax:

(089)20240215

Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12

Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS, CH:

49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderne Zeitschriftenvertrieb GmbH &

Co.KG, Postfach 1123, 85386 Echting, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellung/Leitung: Merion Stephan (1442)

Technik: Journalsatz GmbH

Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-

Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1695

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

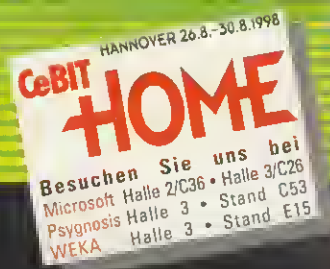


wahnsinns grafik

coole 3d effekte

gnadenlose voodoo²

super geschwindigkeit



www.diamondmm.de

Monster 3D II

Die Monster 3D II ist da! Der ultimative 3D-Grafikbeschleuniger: Bis zu 5mal schneller mit dem neuen Voodoo²-Chipsatz, 8 oder 12 MB EDO DRAM und optimierten Treibern. Sogar mit doppeltem Speed, wenn ihr zwei Monster 3D II mit einem internen Kabel verbindet. Und das bei über 400 verschiedenen Spielen! Also: Monster 3D II holen. Sonst bleibt der Bildschirm flach!

Die Fakten:

- Next-Generation Grafikbeschleuniger für 3D-Spiele
- MegoMonster-Upgrade möglich - doppelter Spaß für coole Games
- Add-On-Design - Deine Grafikkarte bleibt drin
- Beschleunigt über 400 verschiedene Spiele

DIAMOND

M U L T I M E D I A

Actebis Computerhandelsges

D-Tel: +49-29 21-99-0

D-Fax: +49-29 21-99-3399

A-Tel: +43-1 79 74 90

CH-Tel: +41-1 745 71 11

Computer 2000

D-Tel: +49-180 323 12 41

D-Fax: +49-180-52 66 377

A-Tel: +43-1-488 01-0

CH-Tel: +41-41-799 10 00

Astra Datentechnik GmbH

D-Tel: +49-2233-68 78-800

D-Fax: +49-2233-68 78-831

Frank & Walter Comp. GmbH

D-Tel: +49-531-2118-0

D-Fax: +49-531-2118-192

Macrotion Distribution GmbH

D-Tel: +49-89-4208-0

D-Fax: +49-89-4208-653

Peacock AG

D-Tel: +49-2957-79-0

D-Fax: +49-2957-79-9291